ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 3 (39)
МАРТ • 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



ИГРЫ МЕСЯЦА

ЕВРОПА III

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ГРАФИЧЕСКИХ ДВИЖКОВ
ЛЮДИ, СОБЫТИЯ, ИГРЫ...

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
ID SOFTWARE РЕКОМЕНДУЕТ

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
ГОРДОН + АЛИКС = ?

ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ
НЕОФИЦИАЛЬНЫЙ JAGGED ALLIANCE

SACRED 2: FALLEN ANGEL
ЕЩЕ ОДНО ПОКУШЕНИЕ НА DIABLO

РЕЙТИНГ
ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ СТУДИЙ

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

2 ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

НАКЛЕЙКИ
«ТРЕКМАНИЯ UNITED» и MASS EFFECT

ПОСТЕРЫ
«МЕХАНОИДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ» и «ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3»


Акелла
ЖАНР ГОНКИ
TEST DRIVE
ATARI
eden GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МЕЧТУ

Мне кажется, участвовать в создании игрового журнала – мечта любого геймера. Подумай только, вокруг одни единомышленники. С ними можно спокойно обсудить недостатки последней экранизации от **Уве Болла** (Uwe Boll), обменяться мыслями по поводу вечно переносимой даты релиза ***Half-Life 2: Episode Two*** или придумать новую тактику для сетевой игры в ***Warhammer 40.000: Dawn of War***. А затем поделиться всем услышанным с многотысячной аудиторией и услышать их мнение, забравшись на форумы или читая почту.

Порой среди коллег встречаются настоящие эрудиты. Их познания просто грешно держать от тебя в тайне. Поэтому когда встал вопрос, кто лучше всего сможет рассказать об истории игровых движков, ответ мог быть только один. Для работы над статьей мы пригласили известнейшего российского журналиста **Владимира Горячева**, известного также как **Nomad**. Его статья познакомит тебя с развитием технологий за последние двадцать лет. Ты узнаешь, как называлось первое «ядро», почему движок ***Half-Life 2*** получил имя **Source** и как **Unreal Engine 3** повлияет на нашу с тобой жизнь. А в финале Владимир поведает несколько интересных фактов о будущем игровой индустрии.

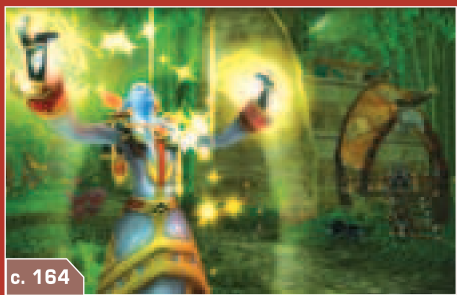
Что касается первой темы номера, то ее готовил наш спецкорреспондент **Павел Демин**. Он смог раздобыть самую свежую информацию о долгожданных ***«Дальнобойщиках 3»***. **Softlab-Nsk** знает свое дело. Третья часть сохранила практически все традиции серии и даже вышла на новый уровень качества. Похоже, у авторов получилось воссоздать дороги целого американского штата, причем реалистично. Кроме того, **Борис Соколов** расскажет тебе об истории сериала и «темном» прошлом его создателей.

Не забудь заглянуть в раздел **Online:** там ты найдешь рецензию на ***World of Warcraft: The Burning Crusade***. **Blizzard** знает, как делать хорошие игры. В этот раз она тоже не опростоволосилась. А помнишь, с чего начинала эта замечательная компания? Если нет и если тебе не безразличны такие имена, как **Relic Entertainment**, **Monolith Productions**, **Irrational Games**, **Bethesda Softworks**, **id Software** и **Valve Software**, то скорее читай спец «Десять лучших студий». Помимо создателей **Diablo** и **StarCraft** **Иван Гусев** написал о самых известных командах, которые правят нынче бал в индустрии.

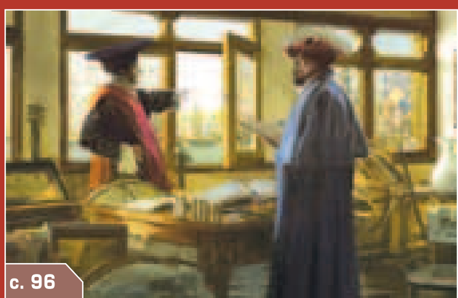
Когда ты будешь все это изучать, наверняка у тебя появятся занятные идеи и предложения. Или же просто критические замечания. Хочешь, чтобы люди, создающие Правильный, о них узнали? Нет ничего проще. На 150-й странице рассказывается о том, что вскоре состоится встреча редакции с читателями.

Андрей Яковлев,
редактор.

РЕЦЕНЗИИ


с. 164

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE – МЕЧТА КОЛУМБИЙСКИХ НАРКОБАРОНОВ

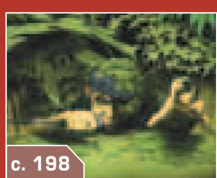

с. 96

ЕВРОПА III – ЛУЧШАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ СО ВРЕМЕН CIVILIZATION IV


с. 66

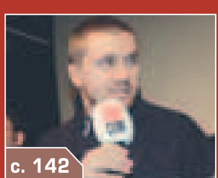
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

MASS EFFECT – ФУТУРИСТИЧЕСКАЯ RPG ОТ BIOWARE


с. 198

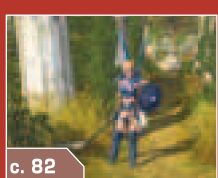
РЕТРО

COMMANDOS – ХРОНИКИ ПАРТИЗАНСКОЙ ВОЙНЫ


с. 142

РАЗВЕДКА БОЕМ

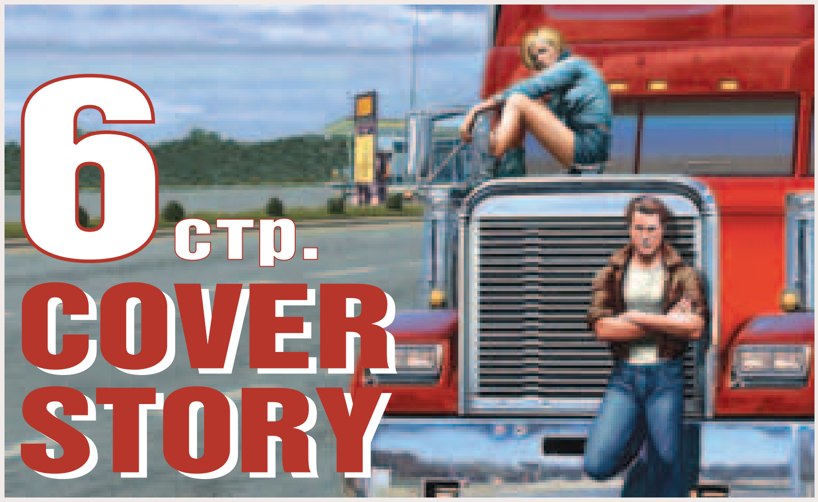
GAMEX 2007 – НОВАЯ ВЫСТАВКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ


с. 82

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

SACRED 2 – ИГРА, КОТОРАЯ ПОХОРОНИТ DIABLO

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
3(39) МАРТ 2007



ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ СТУДИЙ
ТЕ, КТО ДАРЯТ НАМ НЕ ИГРЫ, НО ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА. с.19

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ДВИЖКОВ
AGI, UNREAL ENGINE, DOOM 3, LITHTECH И ДРУГИЕ ТЕХНОЛОГИИ, БЕЗ КОТОРЫХ НЕ БЫЛО БЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. с.151

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ









МЕХАНОИДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тест-группе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **http://anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№3(39), МАРТ 2007
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ
Алексей Ларичкин *chikitos@pc-games.ru* главный редактор
Михаил Бузенков *buzenkov@pc-games.ru* зам. главного редактора
Евгений Сныткин *snytkin@pc-games.ru* арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев *yakovlev@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Екатерина Чикина лит.редактор/корректор
Надежда Левошина *levoshina@gameland.ru* координатор

DVD
Семен Чириков *sem4@pc-games.ru* руководитель отдела
Юрий Пашолок *webrunner@pc-games.ru* зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: *disk@pc-games.ru*

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* руководитель отдела
Леонид Боголюбов *bogolubov@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* директор по рекламе
Ольга Басова *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Ольга Курбакова *kurbakova@gameland.ru* менеджер
Александр Белов *belov@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Евгения Горячева *goryacheva@gameland.ru* менеджер
Оксана Алехина *alekhina@gameland.ru* менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Марина Гончарова *goncharova@gameland.ru* подписка
Татьяна Кошелева *kosheleva@gameland.ru* региональное розничное распростанение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Нахалова Марина *vnahalova@gameland.ru* менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов генеральный директор
dmitri@gameland.ru
Давид Шостак *shostak@gameland.ru* управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию
romanovski@gameland.ru
Михаил Степанов директор по персоналу
stepanovm@gameland.ru
Елена Дианова *dianova@gameland.ru* финансовый директор
Олег Полянский *polyanskiy@gameland.ru* издатель

PUBLISHER
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* CEO
Oleg Polyanskiy *polyanskiy@gameland.ru* publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

Информация о подписке:
Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: *info@glc.ru*
Сайт: *http://www.gameland.ru*

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 78 800 экземпляров

Рисунки в номере:
Евгений Борняков

Цена свободная

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

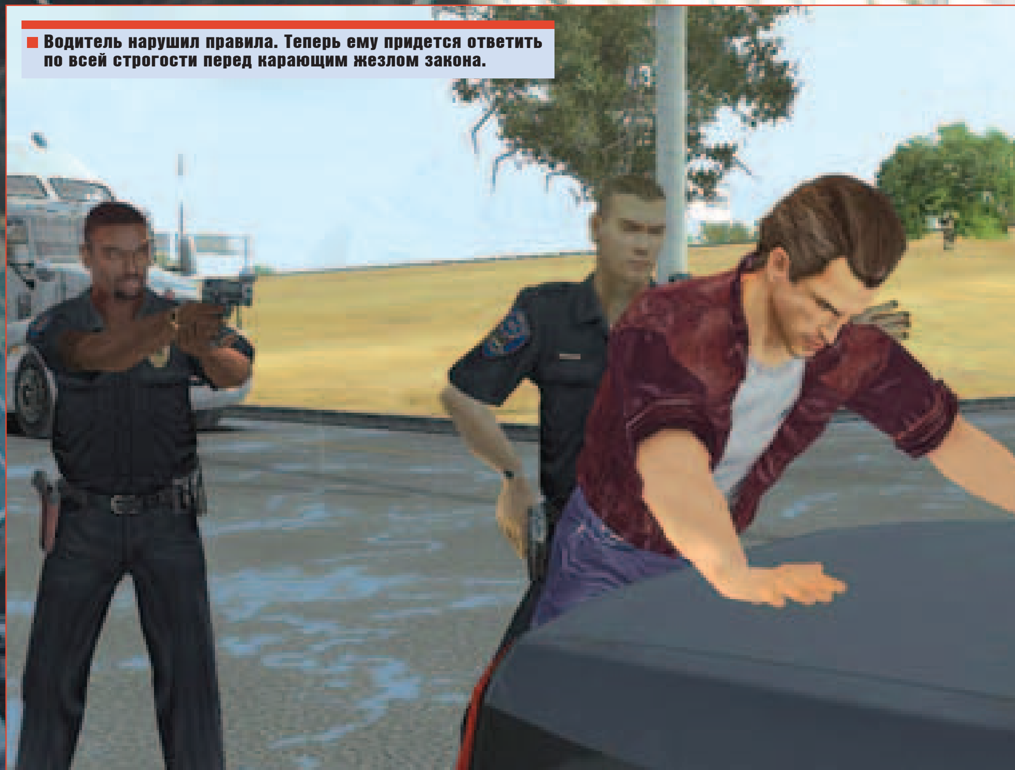
С ВЫСОТЫ ВТОРОГО ЭТАЖА

«Дальнобойщики 2» – одна из тех игр, в которые можно играть годами. У тебя есть грузовик, немного денег и небольшой мир, где обитают такие же водители. Ты сам решаешь, что будешь делать в следующий момент. Охота подзаработать – трудись в поте лица и перевози дорогие товары. Желаешь немного развеяться – отправляйся участвовать в гонках. Но ничто не мешает просто покататься по здешним просторам, глядя, как один пейзаж сменяется другим.

Текст: **Павел Демин**



ЖАНР ИГРЫ
Racing/Management
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Softlab-Nsk
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rignroll.ru



Водитель нарушил правила. Теперь ему придется ответить по всей строгости перед карающим жезлом закона.

То, о чем говорится во вступлении, и есть вся прелесть сериала от **Softlab-Nsk**. Благодаря этим особенностям ***«Дальнобойщики 2»*** разошлись по всему миру более чем миллионным тиражом и стали самым продаваемым отечественным проектом на Западе. Половина российских геймеров боготворят культовую серию и ее создателей. А третья часть, согласно некоторым опросам, является наиболее ожидаемой отечественной игрой.



КАЛИФОРНИЙСКИЕ ПРОСТОРЫ

Как и в «Дальнобойщиках 2», нас ждет единый мир, не разделенный на «уровни». Никаких пауз для загрузки. Оценить его масштабы проще всего в сравнении. Если протяженность дорог в первой части была около 20 километров, во второй – около 100, то в ***«Дальнобойщиках 3»*** – это уже 2000 (!). Только представь себе: две тысячи километров!

События предыдущих частей разворачивались в вымышленных землях, но теперь мы попадем в настоящую солнечную Калифорнию. Почему Америка? Это ведь, в конце концов, не патриотично. Игроки и журналисты не устают спрашивать об этом разработчиков. Разумеется, игра про Америку в Штатах будет пользоваться повышенным спросом у патриотов. Но дело совсем не в этом. Дело в том, что в США (и особенно в Калифорнии) очень хорошо развита система дорожных перевозок. Десятки компаний конкурируют на этом рынке, а значит, нам будет намного ин-



Шикарные грузовики – одно из главных достоинств «Дальнобойщиков 3».



Калифорния – земля контрастов.



■ Когда преследует полиция, лучше останавливаться по первому требованию. Иначе сумма штрафа будет расти.

тереснее. Вторая причина – окружающая обстановка. Пейзажи средней полосы России, бесспорно, невероятно красивы. Но, по мнению авторов, слишком однообразны. Леса, поля, леса, поля. Ведь Калифорния – это и побережье Тихого океана, и знойная пустыня Мохаве, и Долина Смерти, и вершины Сьерра-Невада. Новосибирская команда серьезно подошла к делу и несколько раз посетила самый населенный американский штат. Ребята установили в салоне автомобиля две камеры и просто катались по калифорнийским дорогам. Отснятого материала хватило, чтобы прийти в ужас и практически отказаться от столь смелой задумки. Один только Лос-Анджелес с его сотнями развилок, десятками мостов и эстакад чего стоит. А ведь Калифорния – это еще Сакраменто, Сан-Диего, Сан-Франциско, Сан-Хосе и десятки городов поменьше, не говоря уже о связывающих их трассах.

БЛИЖЕ К ЗВЕЗДАМ

Но создатели не сдались. Им удалось найти золотую середину. Разумеется, площадь штата заметно уменьшили, расстояния между городами сократили, а в самих поселениях смоделировали только главные магистрали и подъезды к важным объектам (заправкам,

НЕ РЕВ, А ПЕСНЯ

Звуки мотора для ***«Дальнобойщиков 3»*** записывались в одной из голливудских студий с реальных моделей движков разных мощностей, да еще и на разных передачах при разной нагрузке. Другими словами, рев движка какого-нибудь Mack при подъеме в гору на третьей передаче будет разительно отличаться от звуков, издаваемых Kenworth на пятой «скорости» при езде по горизонтальному участку дороги. Вот такая забота о наших ушах.



МУЗЫКАЙФ

В игре представлена музыка самых разных стилей и направлений: рок-н-ролл, кантри, тяжелый рок, рэп... Всего запланировано более ста композиций, которые можно будет послушать, включив в игре многоканальное FM-радио. Более того, проезжая через различные территории, игрок будет ловить разные трансляции. Там, где расположены небольшие городки, звучит кантри. А при подъезде к Лос-Анджелесу эфир заполняет рэп. Кроме того, в игру можно добавить свои любимые мелодии в формате mp3.





На ходу, как в «Дальнобойщиках 2», теперь заправляться не получится. В третьей части это целый ритуал.

складам, мотелям). Но это никак не сказалось на узнаваемости пейзажей. По словам **Алексея Артеменко**, руководителя группы по продвижению игровых программ **«1С»** в СНГ, посетители стенда издательства на E3 2006 приходили в восторг, когда видели в «Д3» Выставочный центр Лос-Анджелеса. Один их них даже подошел и показал в игре дорогу от здания комплекса до собственного дома.



Знаки, разметка, правила дорожного движения – все это полностью соответствует калифорнийским реалиям. Кстати, на официальном сайте разработчики уже выложили тамошние ПДД на русском языке. Прочитав их, ты узнаешь, что в штате Арнольда Шварценеггера (Arnold Schwarzenegger) порой можно проезжать и на красный свет. Разработчики учли даже такие мелочи, как стиль оформления указателей и то, что они там висят буквально на каждом шагу. Часто даже не нужно пользоваться системой навигации, чтобы добраться из одного места в другое. Надо просто внимательно следить за знаками на дороге.

На основе реальных статистических данных разработчики смоделировали экономическую систему, учитывая настоящий товарооборот между городами. Если из, допустим, Окленда в Сакраменто не поставляют сельдерей, то, будь уверен, и в «Дальнобойщиках 3» ты не поедешь по такому маршруту с этим грузом.

ЖИЗНЬ – ИГРА

Важной целью поездки в Америку было не только отснять видеоматериалы, но и увидеть мир глазами простого шофера. Авторы общались с водителями в барах, ночевали в придорожных отелях. И поняли, что дальнобойщик – это не профессия, а образ жизни. Который они и постарались воспроизвести в игре.

В третьей части появятся кафешки, куда полезно периодически наведываться, чтобы узнать последние новости и общаться с коллегами. В мотелях можно переночевать, если поездки в темное время

Полиция будет охотиться и на твоих конкурентов. Перед законом все равны.





Все автомобильные развязки и мосты в «Дальнобойщиках 3» абсолютно реальные.

суток тебе не нравятся. В сервисных центрах проводят диагностику и устраняют поломки. Назначение заправок и складов, думаю, не требует пояснений. Свою карьеру мы начинаем, имея подержанный грузовик и скромный офис с одной-единственной секретаршей. Получая прибыль, расширяем штат и открываем филиалы в разных городах. Главная цель – создать крупную компанию, которая станет одним из ведущих перевозчиков Калифорнии.
Но одними путешествиями на сей раз дело не ограничится. Разработчики придумали сюжетную линию, полную интриг и неожиданных поворотов. Главный герой, простой русский мужик с не менее простым русским именем Иван, приехал в Америку на заработки. Поначалу рэкетиры не проявляют к его скромной персоне ровным счетом никакого интереса. Но когда бизнес Ивана начнет развиваться, мафия сразу обратит на него внимание. Нам обещают захватывающие погони, скучно не будет. Конкуренты тоже не дремлют и не желают делить рынок с незваным гостем. К слову, одновременно с основным действием развивается и романтическая линия. Представь себе поездки по тихоокеанскому побережью вдвоем со своей возлюбленной.

ЗАВОДИ!

Огромное внимание уделяется грузовикам. Большинство из них лицензированы. В «Дальнобойщиках 3» представлены такие марки, как Peterbilt, Kenworth, Mack, Volvo и другие. В общей сложности – более двадцати моделей. А с учетом всевозможных раскрасок – не менее двухсот. Разумеется, поведение каждого из них на дорогах при различных погодных условиях – такое же, как в жизни. Даже управляя с клавиатуры, легко почувствовать, что в твоем распоряжении находится многотонная фура, а не примитивная легковушка. Она тяжело трогается и медленно разгоняется, при повороте на большой скорости ее заносит. В общем, за физическую модель мы спокойны. И неспроста. Авто управляется с учетом действия дюжины детально смоделированных систем: двигателя, трансмиссии, подвески... Они, в свою очередь, разделены на четыре-шесть узлов, каждый из которых выходит из строя по отдельности, что сразу сказывается на движении машины. В сервисе проводят диагностику, но, как и в реальной жизни, предлагают не самый оптимальный ремонт.

АВТОПАРК

Разработчики обещают, что по дорогам виртуальной Калифорнии будут разъезжать те же самые грузовики, что встречаются на реальных трассах этого штата. В том числе Freightliner Argosy, Freightliner Classic XL, Freightliner Coronado, Freightliner Century Class, Mack CH603, Mack CX603 Vision, Peterbilt 379, Peterbilt 387, Peterbilt 378, Kenworth T600, Kenworth T800, Kenworth W900L, Kenworth T2000, Volvo VNL 770 и множество других. Кроме того, в *«Дальнобойщиках 3»* ты увидишь малотоннажные грузовики и пикапы.



ЖИВАЯ КАЛИФОРНИЯ

Нельзя не оценить старания разработчиков сделать виртуальную Калифорнию как можно более живой и настоящей. Ведь в ***«Дальнобойщиках 3»*** будут даже пешеходы! Также мы сможем подвозить людей, путешествующих автостопом. Более того, помимо главного героя в «Дальнобойщиках 3» планируется около двух десятков персонажей, с которыми так или иначе придется пересечься. Не говоря уже о мафии, полиции, водителях-конкурентах, посетителях баров, постояльцах отелей, которые то и дело мелькают в роликах.





■ **А ты знаешь, что в Калифорнии есть закон, ограничивающий время, проводимое за рулем? Мотели в игре – очень полезные заведения.**



Знатоки изучат отчеты механиков и сразу поймут, нужно ли чинить неисправность немедленно или это можно отложить на потом, тем самым сэкономив.

Автопарк гражданских машин тоже весьма большой. На шоссе встретится и Chevrolet, и Ford, и Chrysler, и Dodge, и Volkswagen. К слову, днем на оживленных шоссе и в крупных городах трафик весьма плотный. Жаль, что пока не удалось оценить столкновения. В версии, которую нам показывали, их еще не реализовали.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Внешне игра выглядит весьма достойно. Конечно, движок «Дальнобойщиков 3» не самый современный, но все недостатки картинки с лихвой компенсируют достоинства дизайна. Каждый квадратный метр необъятной по игровым меркам территории создавался с особым усердием. Так что даже у тех, кто не был в Калифорнии, не останется сомнений в том, что именно так она и выглядит.

Особое внимание разработчики уделяют даже такой, казалось бы, мелочи, как покрытие трасс. Мы разглядим каждую



■ **Асфальт в игре великолепный. Аплодируем стоя.**



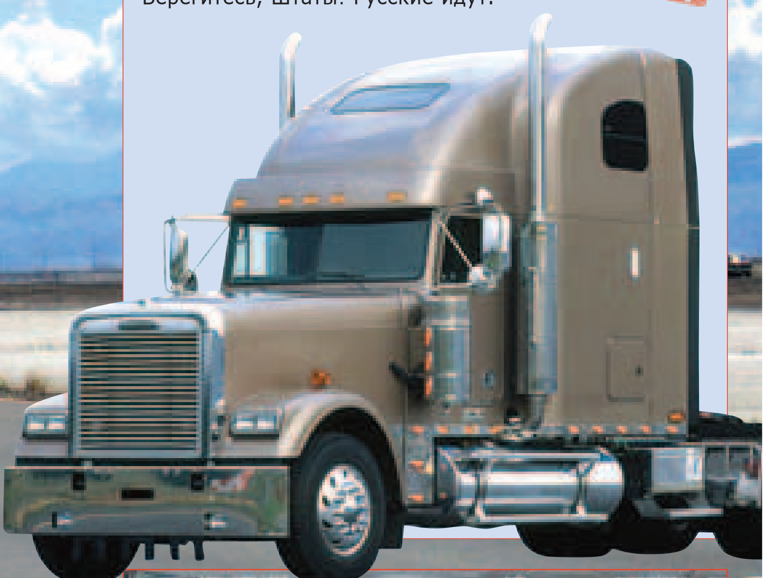
■ **Прицепы выдаются вместе с грузом бесплатно. Но в случае их поломки или утраты придется возмещать полную стоимость.**



Растительность не производит впечатления.

трещинку, масляное пятно или камешек на любом участке асфальта. На магистраль совсем не скучно смотреть, даже если по обе стороны стоит простой бетонный забор. Для игры, где 90 процентов времени игрок проводит за рулем, это очень ценное качество.

После нескольких часов беспрерывной игры меньше всего хотелось остановиться. К сожалению, время поджимало, - надо было писать для тебя статью. Но уже этой весной нам ничто помешает сесть за баранку здоровенной фуры и начать покорение Америки. Берегитесь, Штаты! Русские идут.





Вид из кабины просто роскошный. Можно смотреть в любую сторону.

КОРОЛИ ДОРОГ

«*Elite* на грузовиках», «империя на колесах», «настоящий симулятор». Эти и многие другие лестные слова высказывали западные рецензенты в адрес российского автосимулятора *Hard Truck*. В нашей стране игра больше известна под названием *«Дальнобойщики»*. Как зарождался отечественный хит, в чем секрет его успеха? Редакция «PC ИГР» решила заглянуть в прошлое и найти ответы на эти вопросы.

Текст: **Борис Соколов**

НАУКА И ЖИЗНЬ

Малое предприятие **СофтЛаб** основали в 1988 году десять ученых из Института Автоматики и Электрометрии Российской Академии Наук. Первые годы жизни компании не были непосредственно связаны с компьютерными играми. В течение шести лет разработчики трудились над компьютерным генератором изображений реального времени «Альбатрос». За это время был приобретен колоссальный опыт в области создания различных авиационных и космических тренажеров.

В 1990 году новосибирцы соорудили первую в СССР систему распаковки синтезированных изображений в реальном времени «Студия 90», предназначенную для записи и электронного монтажа компьютерных мультфильмов. С 1991 по 1993 год будущие авторы «Дальнобойщиков» экспериментировали со сверхскоростными алгоритмами трехмерных изображений для PC без применения аппаратного ускорения, а в середине 90-х совместно с Центром подготовки космонавтов моделировали для астронавтов NASA точные копии модулей «Природа» и «Спектр» космической станции «Мир».

ЭТИ СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ

В 1994 году на молодую команду из Академгородка обратил внимание американский предприниматель Рон Гордон. На выделенные фирмой **The Other 90% Technologies** средства были выпущены три компьютерных игры: ***MindFlight***, ***MindSkier*** и ***Fib***. От обычных интерактивных развлечений они отличались тем, что управление основывалось на принципах нейрофизиологического контроля (с помощью импульсов головного мозга).



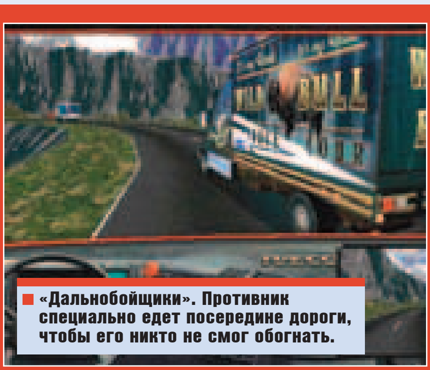




■ «Дальнобойщики». Грузовики противников частенько заносило на поворотах.



■ «Дальнобойщики». По широким городским улицам ездить намного проще, чем по узким деревенским дорогам.



■ «Дальнобойщики». Противник специально едет посередине дороги, чтобы его никто не смог обогнать.



В 1996 году разработчики почувствовали, что у них достаточно опыта для создания крупных проектов. Как ни странно, первый настоящий заказ поступил не с Запада, а из России. **Дмитрий Захаров** из компании «**Бука**» предложил руководителю отдела виртуальной реальности **SoftLab-Nsk Игорю Белаго** создать не традиционные гонки на легковых автомобилях, а полноценный симулятор вождения большегрузными машинами. Игрок должен был почувствовать, что он управляет не каким-то неуклюжим корытом, а многотонной махиной.

ПЕРВОПРОХОДЦЫ

Работы над ***«Дальнобойщиками: Путем к победе»*** начались в 1997 году. Финансированием занималось издательство **«1С»**. Сценарий менялся по ходу созревания проекта. Окончательная концепция выглядела следующим образом: геймер доставлял груз, тратил полученные призовые средства на усовершенствование своей «лошадки» или покупку нового транспортного средства, загружал побольше товаров и вновь отправлялся в путь. Все те, кто не хотел заниматься перевозкой тяжестей, могли продемонстрировать свои таланты гонщика на кольцевой трассе или полигоне.

Хочешь добраться до пункта назначения первым? Изволь рискнуть: сталкивай конкурентов с трассы и сворачивай с гладкого асфальта шоссе на объездные пути. Самое главное – доставить груз в целости и сохранности. Если машина доверху набита хрупкими стеклянными бутылками с выпивкой или телевизорами, особо не разгонишься. Совсем другое дело, когда везешь ткань или гвозди. Благо все поломки грузовика можно устранить не только на базе, но и на ходу – лишь бы в кармане водились деньги. Выбор дополнительных «примочек» пора-

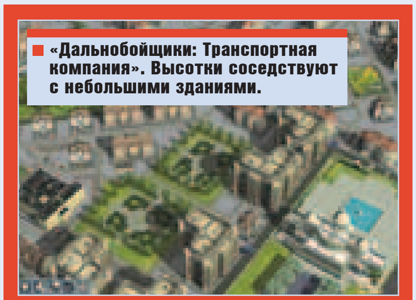
ВОЛНА ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

После триумфа отечественных «Дальнобойщиков» некоторые западные компании не стеснялись копировать дизайн российской игры. В 2001 году на приставках появился ***Eighteen Wheeler: American Pro Trucker***. В августе 2002 года издательство **ValuSoft** выпустило на PC ***Hard Truck: 18 Wheels of Steel*** от чешской студии **SCS Software**. Спустя 13 месяцев состоялся релиз ***18 Wheels of Steel: Across America***. Следующие части сериала выходили с периодичностью раз в год. В 2004-м – ***18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal***, в 2005-м – ***18 Wheels of Steel: Convoy***. Наконец, прошлой осенью в продаже появилась ***18 Wheels of Steel: Haulin'***. Не стоит забывать и про разудалую дилогию ***Big Mutha Truckers***. Разработчики из британской компании Eutechnyx позаимствовали из творений **Softlab-Nsk** ряд интересных идей. По мнению лидера команды разработчиков Игоря Белаго, все вышеперечисленные игры нисколько не помешают успеху третьей части «Дальнобойщиков», а наоборот, только подогреют интерес публики.



■ Big Mutha Truckers. С полицией шутки плохи.

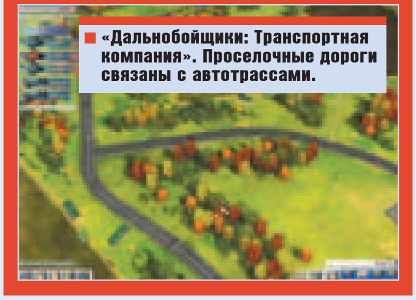




■ «Дальнобойщики: Транспортная компания». Высотки соседствуют с небольшими зданиями.

ДРУГИЕ «ДАЛЬНОБОЙЩИКИ»

Тема грузовых автоперевозок получила дальнейшее развитие в игре ***«Дальнобойщики: Транспортная компания»*** (изначально проект носил рабочее название ***«Дальнобойщики Tycoon»***). Релиз состоялся в декабре прошлого года. В этой экономической стратегии от компании **Nikita** необходимо вести переговоры с заказчиками, сравнивать между собой перспективные контракты, налаживать отношения с банками, отправлять водителей на доставку различных видов товаров, постепенно расширять бизнес, нанимать новых сотрудников и, конечно же, совершенствовать автопарк. К сожалению, в игре были представлены вымышленные модели грузовиков с забавными названиями а-ля «Антилопа» или «Выдра».



■ «Дальнобойщики: Транспортная компания». Проселочные дороги связаны с автотрассами.



жал воображение: регулируемое сиденье, вентилируемые тормозные диски, навигационная система, форсированный двигатель, антипробуксовочная система и многое другое.

Каждая из восьми громадин отличалась от остальных. Во время поездок математический движок игры учитывал три десятка параметров: вес фуры, серьезность повреждений и даже такие необычные характеристики, как коэффициент трения в зависимости от износа шин. Программно рассчитывались даже вылетавшие из-под колес пыль и брызги воды.

Прототипом игрового мира послужили дороги Сибири и Горного Алтая: недостроенные мосты, узкие тоннели, каналы, завалы, обрывы, болотистая местность и, конечно же, огромные площади лесных массивов. Великолепные по тем временам пейзажи прорисовывались без помощи графического ускорителя. В отличие от многих гонок, машины не были «приклеены» к поверхности дорог. Кабина вздрагивала на каждом ухабе. Казалось, что ты на самом деле ощущаешь, как работают амортизаторы. Фанаты сериала наверняка помнят опасные поездки в проливной дождь: дворники реалистично счищали со стекла капли воды, а фары, словно острый скальпель хирурга, разрезали туман.

Разумеется, великолепный продукт не мог остаться незамеченным. Творение SoftLab-Nsk по достоинству оценили не только рядовые геймеры, но и профессиональные водители. Среди российских дальнобойщиков на некоторое время воцарилась мода щеголять в желтых бейсболках с названием игры.

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ...

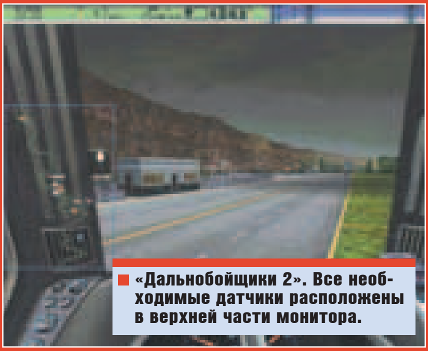
Летом 1998-го произошли два важных события. Первое – анонс продолжения сериала (изначально его выход запланировали на 1999 год, но время внесло свои коррективы). Второе – появление в продаже улучшенной версии «Дальнобойщиков», которая поддерживала модные в то время графические акселераторы компании 3Dfx.

В апреле 1999 года ***Hard Truck: The Road to Victory*** дебютировала в США. На западе российский хит издавала компания **ValuSoft**. Наша игра пришлась американцам по душе. На почтовый ящик SoftLab-Nsk от заграничных геймеров пришла уйма электронных посланий со словами благодарности за хорошо проделанную работу.

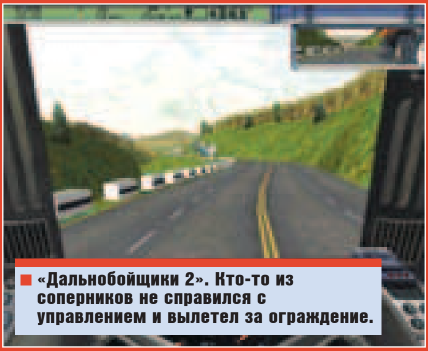
В мае 2000 года случилось чрезвычайное происшествие: кто-то украл рабочую альфа-версию англоязычного варианта ***«Дальнобойщиков 2»***. Разработчики и издатели обратились к поклонникам сериала с просьбой не поддаваться на уловки пиратов и дождаться официального релиза.

ПРОВЕРКИ НА ДОРОГАХ

До полок магазинов игра добралась в начале июня 2001 года. Дороги протяженностью 120 километров связывали между собой различные населенные пункты. Как и раньше, тебе предлагали заняться транспортировкой товаров. Но не все так просто. Местные служители правопорядка штрафовали за малейшие нарушения ПДД, да еще и бандиты могли встретиться. Были не прочь подзаработать и твои конкуренты. Так что приходилось действовать быстро и четко. Рано или



■ «Дальнобойщики 2». Все необходимые датчики расположены в верхней части монитора.



■ «Дальнобойщики 2». Кто-то из соперников не справился с управлением и вылетел за ограждение.



■ «Дальнобойщики 2». Такой маневр называется «взять в коробочку».



поздно в карманах появлялись лишние деньги, которые можно было потратить на расширение бизнеса: покупку еще одной фуры, наем водителей. Соответственно, это увеличивало прибыль от перевозок. Главная цель – захватить в свои руки больше 50% рынка.
По сравнению с оригиналом значительно улучшилась модель повреждений. Разбитое ветровое стекло, висящий на одном болте бампер и подобные поломки во второй части стали реальностью. А еще на дорогах появилось встречное движение.
Порадовало и графическое оформление. Тут тебе и различные ландшафты, и дорожная пыль вперемешку с листвой под колесами, и визуальный эффект блестящей после дождя дороги, и горящие на фурах красные огоньки. Впрочем, описание игры будет неполным, если мы не вспомним о потрясающем саундтреке. Композиции рок-группы **«Ария»** удачно сочетались с ревом двигателя и шумом, доносящимся из окна.

МУЗЫКА ДОРОГ

В 2001 году звукозаписывающая компания «Граммофон рекордс» выпустила альбом рок-группы «Ария» «Дальнобойщики-2 (Саундтрек к компьютерной игре)». На диске было представлено 12 музыкальных композиций, в том числе такие известные творения, как «Химера», «Воля и разум», «Тореро» и «Небо».



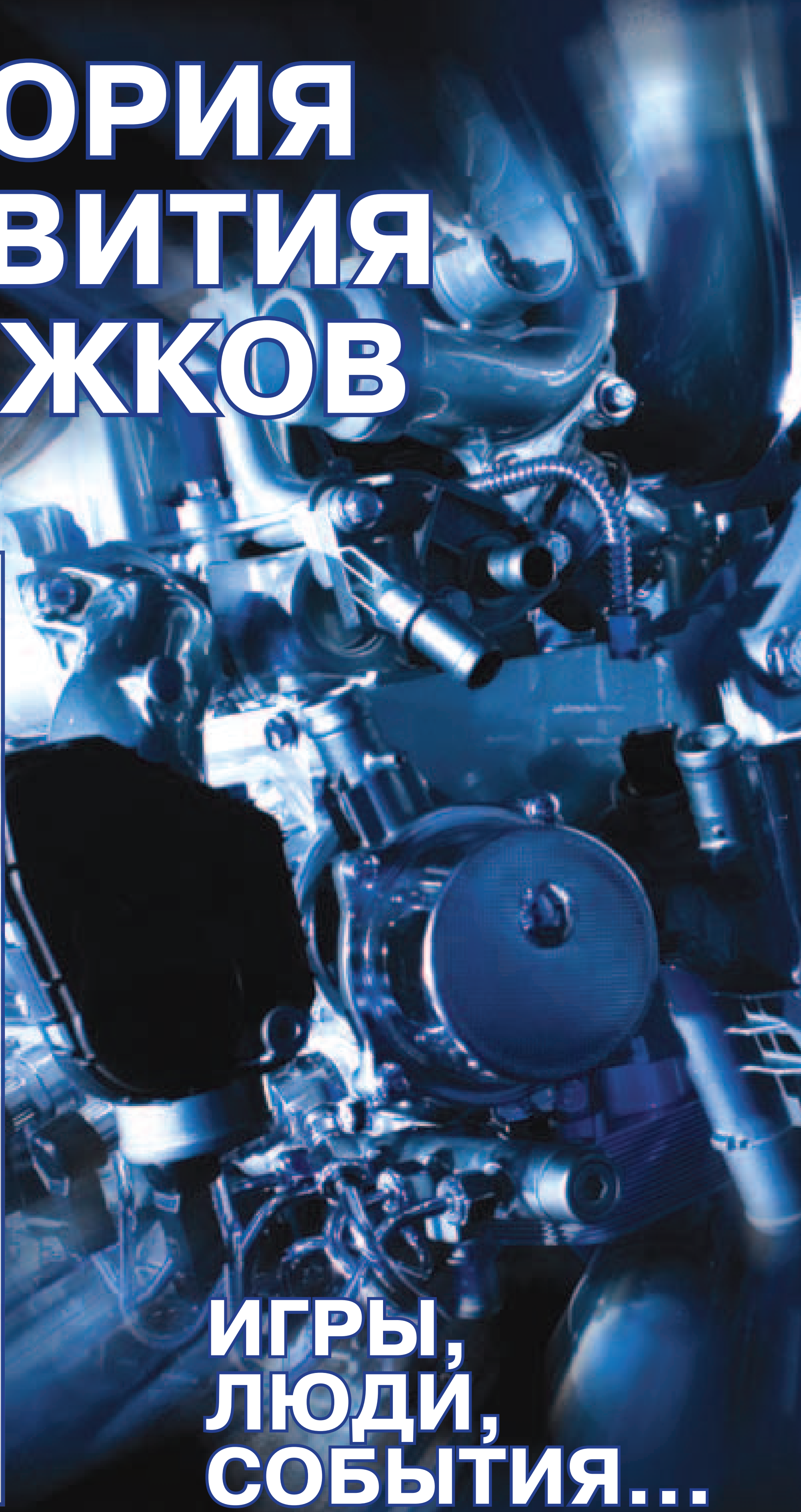
ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

За границей вторая часть появилась в июне 2002 года. На сей раз в качестве издателя выступила компания **JoWooD Productions**. В течение шести месяцев ***Hard Truck II*** («Дальнобойщики 2» также выходили под названием ***King of the Road***) не покидала двадцатку самых популярных игр в США.
Летом 2003 года компания «1С» выпустила дополненную версию вторых «Дальнобойщиков». Покупатели получили не только полностью избавленную от ошибок игру, но и целую россыпь бонусов: заставок, обоев для рабочего стола, саундтрек группы «Ария» и, самое главное, видеоролик и несколько десятков скриншотов, демонстрирующих третью часть сериала.

ЧТО ПОТОМ?

Неспешная работа над ***«Дальнобойщиками 3»*** продолжается (проект создается с конца 2001 года). За это время авторы несколько раз съездили в США, отсняли 18 тысяч фотографий и более 100 часов видео, подготовили официальный анонс для **КРИ 2003** и всемирно известной выставки **E3**. О результатах этого периода жизни новосибирских разработчиков мы сможем судить только после появления игры в продаже. Надеемся, что авторы не подведут.

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ДВИЖКОВ



Текст: **Владимир Горячев**

Произнесите слово «движок» при автолюбителе, и услышите вопрос «Сколько лошадей?». Скажите это же слово заядлому поклоннику шутеров, и он поинтересуется: «А какой – Unreal, Quake, LithTech?» Один термин – два значения, причем связаны они сильнее, чем может показаться на первый взгляд. Подобно тому, как автомобиль без мотора не проедет и метра, виртуальный мир, созданный фантазией художников и сценаристов, не оживет без игрового движка. Ибо тот содержит код, отвечающий за все компоненты, будь то графика, звук, игровая логика, физика, анимация, искусственный интеллект, управление или мультиплеер. Тим Суини (Tim Sweeney), ведущий программист Unreal Engine из Epic Games, добавляет к этому списку еще и редактор уровней. Впрочем, большинство людей все равно подразумевают только картинку, и неспроста. Сегодня графика – королева бала не только на ПК, но и на консолях. С нее же все и началось в далеком 1984 году, когда на свет появился первый игровой движок.
По иронии судьбы он же стал первым случаем лицензирования чужой технологии.

ИГРЫ, ЛЮДИ, СОБЫТИЯ...

ДВИЖОК AGI (1984)



King's Quest: Quest for the Crown



Space Quest: The Sarien Encounter



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

AGI (1984)

Звали дебютанта **Adventure Game Interpreter** (AGI), и вывела его на орбиту тогда еще совсем молодая **Sierra On-Line**, создав адвенчуру ***King's Quest: Quest for the Crown***. Поначалу студия хотела использовать свою технологию – Game Assembly Language – однако ее создатель уволился из фирмы, поставив проект под удар. Не желая переписывать код с нуля, авторы обратились за помощью к **IBM**, у которой был свой интерес в деле – King's Quest должна была показать народу мощь современнейшего компьютера IBM PCjr.
К счастью, у IBM оказалась подходящая технология – тот самый Adventure Game Interpreter.
В наши дни этот движок по зубам даже захудалому мобильному телефону, но тогда (на машинах с процессором 4.77 МГц и 64 Кб оперативной памяти) неподвижные 4-цветные картинки в разрешении 160x200 поражали воображение игроков, привыкших к текстовым адвенчурам от **Infocom**.
Позже AGI разжился поддержкой 16-ти цветов и подружился с манипулятором «мышь».
AGI был интерпретатором – то бишь, в реальном времени обрабатывал готовые наборы команд, которые сами по себе не зависели от выбранной платформы. Похожим образом устроен и другой адвенчурный движок – знаменитый **SCUMM** от **LucasArts**, появившийся на свет в 1987 году вместе с игрой **Maniac Mansion**. Это помогло разработчикам выпускать порты для консолей оперативно и без долгих мучений.
В 1988 году Sierra решила сменить «рабочую лошадку», исправно таскавшую ***King's Quest***, ***Quest for Glory***, ***Leisure Suit Larry*** и многие другие серии, на технологию собственной выделки – **SCI** (Sierra's Creative Interpreter). Она изначально поддерживала режим 320x200x16 и умела выводить музыку с помощью набиравшей популярность звуковой платы AdLib. Несмотря на дряхлость AGI, руководство компании боялось отправлять пенсионера на заслуженный отдых, считая, что большинство компьютеров не потянет новинку. Поэтому было решено выпустить ***King's Quest IV: The Perils of Rosella*** в двух вариантах. К удивлению маркетологов, в проигрыше оказалась AGI – покупатели выбрали требовательную, но более красивую SCI-версию. Это и решило судьбу «старичка».
Так бы он и закончил свой век на пыльной полке истории, однако в 1997 году энтузиасты вскрыли исходный код и написали инструментарий для создания игр, открыв дорогу дизайнерам-самоучкам, которые занялись разработкой собственных адвенчур. Сегодня «самопальных» проектов – десятки, если не сотни.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
King's Quest: Quest for the Crown (1984), Space Quest: The Sarien Encounter (1986), Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987).

ДВИЖОК FREESCAPE (1987)



Driller



Castle Master



3D Construction Kit

FREESCAPE (1987)

Если вам когда-нибудь придется спорить с друзьями о том, какая фирма раньше других создала полностью трехмерный движок для шутера, позволявший двигаться в любую сторону, знайте – то была британская **Major Developments**. Ее технология **Freescape** создавала миры из кубообразных объектов с однотонной заливкой сторон. Не слишком эстетично, деталей кот наплакал, зато экшен ***Driller***, вышедший в 1987 году, по праву считается первым.
Четыре года спустя ядро Freescape стало доступно всем желающим благодаря стараниям малоизвестного издательства **Domark**, выпустившего инструментарий ***3D Construction Kit***. Этот набор для создания виртуальных вселенных совсем не требовал от пользователя владения языками программирования (хотя для самых непонятливых авторы положили в

коробку видеокассету с 30-минутным обучающим курсом).

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Driller (1987), Castle Master (1990), 3D Construction Kit (1991).

WOLFENSTEIN 3D (1992)

Впрочем, мир шутеров перевернул отнюдь не Freescape с его настоящей векторной графикой, а **Джон Кармак** (John Carmack) из **id Software**, написавший львиную долю кода знаменитого движка ***Wolfenstein 3D***.
Несмотря на приписку 3D в названии, честной трехмерностью там и не пахло; у Кармака получилось то, что теперь называют «2.5D-графикой». Wolfenstein использовал алгоритм "raycasting", предложенный еще в 1968 году. Чтобы нарисовать сцену, игра «пускала» воображаемый луч света из глаз персонажа (по одному на каждую колонку пикселов экрана) и проверяла, насколько далеко стоит стена, в которую он упирается. Для удобства расчетов и экономии памяти карта была разделена на квадратные ячейки.
Вдохновляла Кармака технологическая демо-версия RPG ***Ultima Underworld: The Stygian Abyss*** от **Looking Glass Studios**, показавшая миру стены с текстурами и трехмерную мебель. Увиденное настолько впечатлило ведущего программиста id, что он решил написать собственный движок, который бы работал гораздо шустрее. Это ему удалось – Wolfenstein 3D без труда «бегала» на машинах с устаревшими процессорами Intel 80286 и 640 Кб памяти.
Ради высокой скорости пришлось пожертвовать десятками приятных особенностей, делавших Ultima Underworld по-настоящему революционной. Голова персонажа крутилась только влево-вправо; даже если бы он взглянул вверх, то увидел бы пустоту – «Вульф» еще не ведал о существовании потолков. Освещение и высота стен были едиными для всех карт. О лестницах, наклонных поверхностях и многоэтажных уровнях дизайнеры могли разве что мечтать. Кроме того, в обеих играх враги были плоскими спрайтами с нулевой толщиной, которые в любой ситуации разворачивались «лицом» к игроку.
Казалось бы, Ultima должна была победить в этом споре, но судьба решила иначе. Шумный успех Wolfenstein 3D и высокая производительность привлекли внимание других фирм, купивших лицензии на движок. Главным потребителем стал тогдашний партнер id – студия **Apogee Software**, ныне известная как **3D Realms**. В декабре 1994 года она выпустила шутер ***Rise of the Triad***, где публика увидела панорамные небеса, следы от пуль на стенах и туман. При этом Apogee изящно обошла проблему многоуровневых помещений, придумав «аномальные антигравитационные диски», из которых дизайнеры складывали лестницы и целые этажи. До ***Quake*** с его грубым, но всамделишным 3D оставалось еще два с половиной года…

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Wolfenstein 3D (1992), Blake Stone: Aliens of Gold (1993), Rise of the Triad (1994), Corridor 7: Alien Invasion (1995).

DOOM (1993)

Закончив работу над Wolfenstein, Кармак взялся за создание абсолютно нового движка. Всего через год id выпустила ***Doom***, поднявший графическую планку (и системные требования!) на новый уровень. Революция в шутерах, как ни странно, готовилась вовсе не на ПК, а на дорогих рабочих станциях серии NeXT. Главный программист id испытывает ностальгию по ним и сегодня. Готовый код был попросту портирован на PC.
Отказавшись от raycasting, Кармак обратился к методике двоичного разбиения пространства (binary space partitioning), применяемой и поныне в великом множестве движков. Особая утилита заранее режет каждый уровень Doom на сегменты, которые становятся «ветвями» BSP-дерева, описывающего взаимодействия между кусками карты. Деление продолжается до тех пор, пока при рассечении не останутся только выпуклые фигуры – они являются «листьями».

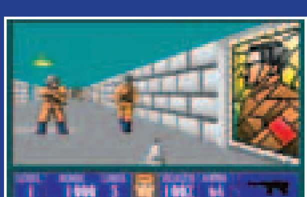
ДВИЖОК DOOM (1993)


Doom


Doom II

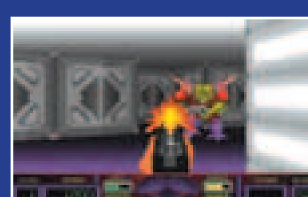

Heretic

ДВИЖОК WOLFENSTEIN 3D (1992)


Wolfenstein 3D


Blake Stone: Aliens of Gold


Rise of the Triad


Corridor 7: Alien Invasion

Позже, при отрисовке изображения в ходе игры, движок «пробегает» по дереву, воссоздавая стены, пол, двери и так далее. Любопытно, что премьера **Doom Engine** состоялась за несколько месяцев до релиза «адского» экшена - в RPG ***Shadowcaster*** от **Raven Software**. Именно тогда зародилось многолетнее сотрудничество id с будущими авторами ***Heretic***. В основу проекта лег ранний прототип движка, умевший работать, в отличие от Doom, с наклонными плоскостями. С тех пор «Вороны» не изменяли продукции Кармака, пересаживаясь на свежие «моторы» вместе с самой их создательницей – id Software. Прогрессивный Doom Engine по-прежнему кормил зрителей 2.5D-графикой со спрайтовыми противниками и строго одноэтажными уровнями, зато умел художественно имитировать динамическое освещение и предлагал мультиплеер на четверых. Модная технология приглянулась компании **LucasArts**, которая в то время начала разработку шутера ***Star Wars: Dark Forces***. Правда, вместо покупки лицензии подчиненные **Джорджа Лукаса** (George Lucas) предпочли разобрать на косточки творение Кармака и компании, дабы понять, как оно устроено. Получившийся в итоге **Jedi Engine** оказался гораздо лучше сородича: он позволял использовать большие полигональные объекты (шаттлы, имперские штурмовики), ставить комнату над комнатой, рисовать дымку и смотреть вверх-вниз. Впрочем, это лишь слухи – факт «вскрытия» Doom не подтвержден и по сей день. Начиная с 1997 года ковыряться в недрах детища id может любой желающий: компания обнародовала исходный код Linux-версии сначала для некоммерческого использования, а пару лет спустя – по лицензии GNU General Public License. К нынешнему моменту любители изготовили десятки модификаций движка, многие из которых во много раз мощнее оригинала.

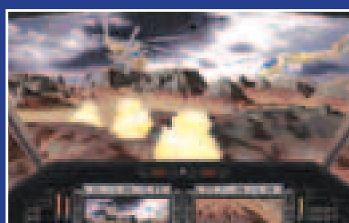
ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Doom (1993), Doom II: Hell on Earth (1994), Heretic (1994), Hexen: Beyond Heretic (1995).

VOXELSPACE КАК ТУПИКОВАЯ ВЕТВЬ ЭВОЛЮЦИИ

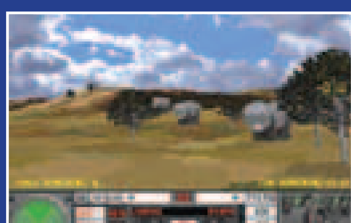
Пока Кармак и его последователи стремились к полигональному совершенству, кое-кто шел другим путем. В 1992 году компания **NovaLogic** выпустила вертолетную аркаду ***Comanche***, где весь ландшафт состоял из вокселов. Воксел – это пиксел (то есть точка) в трехмерном пространстве, у которой, помимо стандартных координат, есть высота. Соединяясь, такие точки создают объемные объекты с плавными очертаниями. В начале 90-х только с их помощью художники могли сотворить убедительную горную панораму, не превращая игру в слайд-шоу. Однако по мере роста требований к графике эта технология стала отступать на второй план. По-настоящему фотореалистичный пейзаж требует огромного количества раскрашенных кубиков; чтобы их обработать, нужны серьезный процессор и солидный запас памяти. При этом 3D-ускорители не помогут – они не приспособлены для подобных задач. Это хорошо показала экшен/адвенчура ***Outcast***, вышедшая в 1999 году. Ее фантастические миры в скромном разрешении 512x384 ставили на колени мощнейший по тогдашним меркам Pentium III 600 МГц и, не тушуясь, съедали по 128 Мб «оперативки». Выбора у разработчиков не было – такая же картинка, но собранная из треугольников, стала возможной лишь в последнюю пару лет.
Инженеры NovaLogic пытались «поженить» два несовместимых формата в ***Delta Force 2*** и ***Comanche 3***. Сохранив воксельный ландшафт, они применили 3D-ускорение к персонажам и зданиям, показав, что VoxelSpace не способен угнаться за прогрессом. Следующая игра студии, ***Delta Force: Land Warrior***, использовала уже более традиционный движок.
Воксели, ставшие тупиковой ветвью эволюции, отправились на покой, хотя их нет-нет да тревожат смелые экспериментаторы. Из них собраны герои ***Blade Runner***, техника и постройки в ***C&C: Tiberian Sun***, «пластилиновый» мир ***«Вангеров»*** и космические корабли ***Master of Orion 3***. Рано или поздно они наверняка вернутся, ведь компьютеры накачивают железные «бицепсы» с каждым годом. Яркий тому пример – real-time-стратегия ***«Периметр»***, где калининградская студия **K-D Lab**, подхватив эстафету у NovaLogic, вполне удачно скрестила воксельные поверхности и полигональные армии.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Comanche: Maximum Overkill (1992), Armored Fist (1994), Comanche 3 (1997), Delta Force (1998).

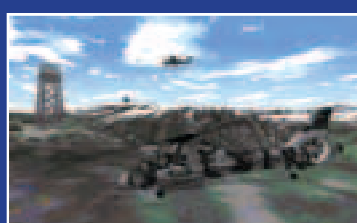
ДВИЖОК VOXELSPACE



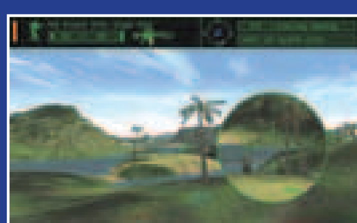
Comanche: Maximum Overkill



Armored Fist

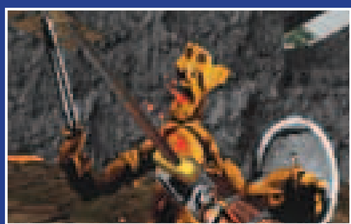


Comanche 3



Delta Force

ДВИЖОК BUILD ENGINE (1995)



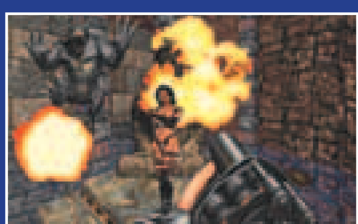
Witchaven



Duke Nukem 3D



Blood



Shadow Warrior

BUILD ENGINE (1995)

В середине 1990-х годов у Apogee Software появился свой гений – **Кен Силверман** (Ken Silverman), считавшийся основным конкурентом Кармака на поприще создания графических движков для игр.
И неспроста: работая в одиночку, Кен разработал **Build Engine**, подаривший жизнь легендарному шутеру ***Duke Nukem 3D***.
Как и Doom Engine, Build не стремился честно отображать мир, предпочитая все то же «2.5D». Правда, благодаря математическим хитростям иллюзия трехмерности впечатляла гораздо сильнее. Лишь задрав или опустив голову, можно было понять, сколь обманчива предложенная перспектива. Благодаря особым секторам авторы могли делать с уровнями все, что угодно: менять высоту, форму и наклон поверхностей в реальном времени. За счет этого разработчики ***Duke Nukem 3D*** и ***Blood*** смогли сделать разрушаемые куски уровней.
В остальном же Build держался на легком мошенничестве и обмане глаз. Для трюков использовались так называемые «эффекторы секторов», наделявшие объекты различными характеристиками. Например, часть пола могла служить телепортатором, который перебрасывал героя в абсолютно другой район. Накладывая объемные секторы один на другой (что было не так-то просто, ведь редактор уровней был двумерным!), дизайнеры создавали миры с причудливой геометрией, где здания оказывались меньше, чем комнаты внутри них. Многоэтажность, зеркала и прыжки под воду – иллюзии из той же постановки.
Впрочем, основное достоинство Build – официальный редактор карт. Он поставлялся бесплатно, был сравнительно прост в освоении и требовал лишь хорошего пространственного мышления. Он также позволял быстро переключаться между 2D и 3D и исправлять ошибки «на лету».
Незадолго до выхода Duke Nukem 3D Build научился работать с воксельными объектами, чем воспользовались дизайнеры шутера Blood, заменив плоские изображения аптечек, оружия и прочих бонусов на псевдотрехмерные. Авторы ***Shadow Warrior*** пошли еще дальше, придумав альтернативные модели противников, которые появляются по нажатию “F5”. Жаль, идея так и осталась в незавершенном виде.
20 июня 2000 года Кен Силверман опубликовал первоначальный код Build Engine на своем сайте. Без малого три года спустя 3D Realms, упорно не желавшая раскрывать исходники Duke Nukem 3D, наступила на горло собственной песне и выпустила игру в свободное плавание. Через считанные недели «Дюк» познакомился с Windows XP и OpenGL (заодно избавившись от корявой перспективы). 1 апреля 2005 года умелые руки энтузиастов дотянулись и до Shadow Warrior.
Единственный крупный Build-шутер, программный код которого до сих пор сокрыт за семью печатями, – Blood. Издательство **Infogrames** (игра перешла к нему по наследству от **GT Interactive)** вот уже несколько лет игнорирует настойчивые просьбы фанатов. Знать, не до того французам.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Witchaven (1995), Duke Nukem 3D (1996), Blood (1997), Shadow Warrior (1997), Redneck Rampage (1997).

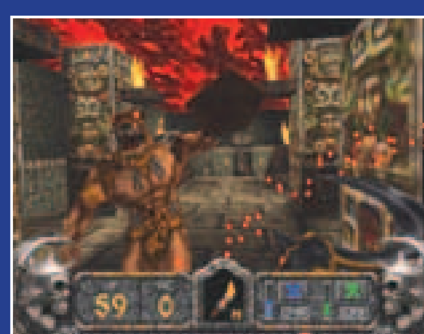
QUAKE (1996)

Принято считать, что ***Quake*** положил начало второму поколению шутерных движков, хотя на самом деле революция началась в феврале 1995-го с выходом экшена ***Descent***. Впрочем, не будем умалять заслуги Кармака перед индустрией. Его детище, как бы над ним ни иронизировала критика, высмеивая угловатых монстров и мрачную палитру из 256 оттенков коричневого, и впрямь подтолк-

ДВИЖОК QUAKE (1996)



Quake



Hexen II

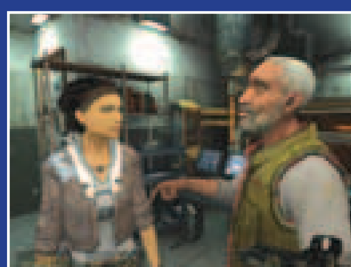
нуло прогресс. Quake, как и Doom, использовал BSP-деревья для построения уровней, но обладал более сложной моделью освещения. Для персонажей и интерактивных объектов применялось затенение по Гуро; освещение уровней (а, по сути, текстур) было статичным – его генерировала заранее специальная программа. Эта методика, придуманная Кармаком, известна ныне как «кэширование поверхностей» (surface caching). Преобразился и сетевой режим. id отказалась от стандартного соединения по принципу «равный-с-равным» и перешла на «клиент-сервер» – то есть когда все участники подключаются к одной машине, и она сообщает им о том, что происходит в игре. Именно тогда в геймерский обиход вошли слова «лаг» и «пинг», описывающие качество соединения с сервером. Заодно Quake популяризировал матчи по интернету, положив начало современному киберспорту. Поначалу **Quake Engine** не поддерживал 3D-ускорители, нагружая ЦП. Движок был оптимизирован под Intel Pentium и отказывался работать на машинах с процессорами младше, чем i486DX. Приходилось раскошеливаться на апгрейд. После появления карт 3dfx Voodoo, id выпустила порт GLQuake, добавив в игру эффекты прозрачности, сглаживание текстур, страшненькие тени и эффектное динамическое освещение.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Quake (1996), Hexen II (1997).

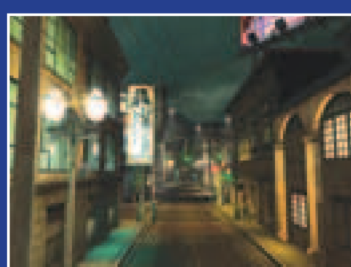
GOLDSOURCE (1998), SOURCE (2003)

Вскоре после релиза Quake достижениями id заинтересовалась небольшая фирма **Valve Software** из города Киркленд, штат Вашингтон, имя которой нынче знакомо каждому любителю шутеров. Она лицензировала **Q-Engine** для проекта ***Quiver***, позже переименованного в ***Half-Life***. Как это обычно бывает, программисты мигом взялись за переделку движка под требования дизайнеров, заменив 70% кода. В итоге, в конце 1998 года, когда игра поступила в продажу, она обладала «родной» поддержкой Direct3D, использовала скелетную анимацию персонажей, сложные скрипты и более гибкий способ подключения пользовательских модификаций.
Название движка Half-Life – **Goldsource** – произошло от имени папки, в которой лежала игра на сервере. За неделю до релиза Valve разветвила исходный код. В каталоге "$/Goldsrc" разместился готовый к выпуску продукт, в "$/Src" отправилось то, что впоследствии стало основой Half-Life 2. Со временем обозначения прижились среди сотрудников студии, поэтому, когда настал час показать миру долгожданный сиквел, компания не стала изобретать велосипед. **Source Engine**, дебютировавший в ноябре 2004 года, здорово отличается от Goldsource. За шесть лет Valve полностью переписала программную часть, добавив современные алгоритмы рендеринга, систему мимики персонажей, которая рассчитывает движения губ и лицевых мышц на основе файлов с записью речи актера, сложную имитацию физики (в том числе в сетевых режимах). Все эти достижения не помешали Джону Кармаку заявить о том, что в ***Half-Life 2*** и по сей день остаются куски первого Quake. Опровергнуть это обвинение помог… скандал с утечкой исходного кода Source, случившийся в 2003 году. Получив в свои руки украденную программу, энтузиасты изучили ее вдоль и поперек, но не нашли ни одного весомого доказательства.
Неотъемлемой частью Source является технология цифровой дистрибуции **Steam**, заработавшая немало тумаков за нестабильность ранних версий и порой навязчивый сервис. RPG ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, вышедшая на следующий день после начала продаж помпезной ***Half-Life 2***, – единственная игра, где вы не встретите «паровой» логотип. Увы, первый сторонний продукт на основе Source оказался неудачным: у разработчиков из **Troika Games** было не так уж много времени, чтобы успеть освоить новый движок. Зато у тех, кто покупает лицензии сегодня, его предостаточно. Единственное, с чем придется смириться, – обязательная «привязка» к Steam, поскольку таковы условия соглашения. С другой стороны, клиенты Valve могут рассчитывать на постоянное усовершенствование технологии. ***Half-Life: Episode One*** улучшил мимику персонажей и добавил HDR-освещение. ***Half-Life: Episode Two*** представит систему «кинематографической физики»

ДВИЖОК GOLDSOURCE (1998) И ДВИЖОК SOURCE (2003)


Half-Life 2


Dark Messiah of Might and Magic


Vampire: The Masquerade – Bloodlines


SiN Episodes: Emergence

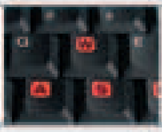


Ноутбук G2 с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

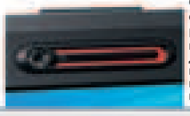
Уникальные ноутбуки ASUS G2 созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно!
Ноутбуки ASUS G2 созданы на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.



ASUS Direct Messenger
Специальный дисплей ASUS Direct Messenger отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания, не отвлекая внимания пользователя и позволяя играть в полноэкранном режиме



Удобная клавиатура
Полноразмерная клавиатура и специально выделенные клавиши W, A, S и D - с новыми ноутбуками ASUS играть в компьютерные игры стало еще удобнее.



Свобода беспроводного общения
Встроенные веб-камера с высоким разрешением и динамики дают возможность проведения видеоконференций без лишней суеты и путающихся проводов.



Специальное покрытие
Специальное покрытие крышки матрицы не только предохраняет ноутбук от царапин и сколов, но и отличает G2 от обычных ноутбуков.



G2 Gaming Package
(G2 + Рюкзак + Мышь)

Webcam Notebook Series G2

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
  - -Процессор Intel® Core™2 Duo T7000/T5000
  - -Мобильный чипсет Mobile Intel® 945PM Express
  - -Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium
- ATI Mobility™ Radeon® X1700 512 Мб Physical VRAM
- DDRII 533/667 МГц, до 2 Гб
- 17" WXGA+(G2); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- Поддержка технологии ASUS Video Intelligence Technology
- SATA 80/100/120/160 Гб HDD
- DVD Super-Multi , Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash+ ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, 802.11a/b/g, Bluetooth V2.0+EDR (опционально)

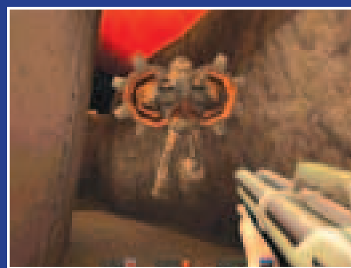
Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

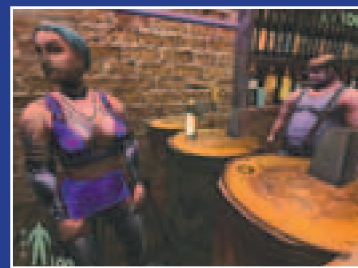
ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Москва: Портис (495)415-44-10, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Клосс (343) 216-17-00, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

ДВИЖОК QUAKE II ENGINE (1997)



Quake II



Kingpin: Life of Crime



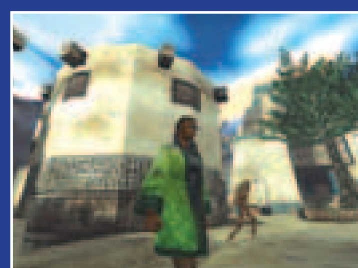
Heretic II



Soldier of Fortune



SiN



Anachronox

для произвольной деформации любых предметов, порталы, по-настоящему «мягкие» тени и обширные пространства с густыми лесами. В будущем следует ожидать и поддержку DirectX 10. «Мотор» эволюционирует с такой скоростью, что некоторые разработчики попросту не поспевают за семимильными шагами Valve. Так, именно стремление к совершенству явилось причиной задержки ***SiN Episodes*** – авторы тратили слишком много времени на обновление кода своей игры до текущего уровня Source Engine. Не лучшее решение. Достоинства движка нашли применение не только в играх. Один из поклонников Half-Life 2 изготовил с его помощью комикс Concerned, рассказывающий о забавных приключениях некого Гордона Фромана. Другой умелец воссоздал 8-минутную сцену судебного заседания из фильма «Несколько хороших парней», задействовав в ролях главных героев игры. Ученые из Северо-Западного университета США пошли еще дальше, разработав программу "News at Seven", которая генерирует короткие выпуски новостей. Она сама отслеживает, редактирует и сортирует свежие сообщения с различных сайтов, ищет иллюстрации и мнения блоггеров на выбранные темы, а затем передает готовый сценарий ведущей – Аликс Вэнс из Half-Life 2, которая зачитывает тексты синтезированным голосом. Виртуальная передача пока не идеальна, но ее авторы верят, что в будущем такого рода шоу заменят настоящее ТВ. Кто знает, быть может, когда-нибудь известные персонажи вытеснят традиционных телевидущих. А мы еще и сможем выбирать, какой именно герой станет рассказывать нам о последних событиях.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Half-Life 2 (2004), Vampire: The Masquerade – Bloodlines (2004), Dark Messiah of Might and Magic (2006), SiN Episodes: Emergence (2006).

QUAKE II ENGINE (1997)

Отправив в печать первый Quake, дизайнеры id Software, верные принципу «куй железо, пока горячо», взялись за сиквел. Кармак же, в свою очередь, принялся шлифовать движок. ***Quake II*** получил поддержку 3D-ускорителей через OpenGL в дополнение к обычному программному рендерингу. Источники света стали рассчитываться по методу "radiosity", который позволяет имитировать рассеянный свет. Наконец, компоненты движка были разделены на динамически связанные библиотеки, что позволило id раскрыть часть кода для создания модификаций, сохраняя при этом основную часть «мотора» в секрете. Коммерческая тайна перестала быть таковой 22 декабря 2001 года. В тот день Кармак, верный традиции публиковать тексты своих движков после того, как выйдет последний коммерческий проект на их основе, обнародовал исходный код Quake II под лицензией GNU General Public License. Этой последней игрой стала ***Anachronox***, выжавшая из, казалось бы, чисто шутерной технологии все возможные соки – от роликов с профессиональной режиссурой до множества мини-ар-


COMMAND & CONQUER
CONRAD
- ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ -
ПРОТИВ ТЕРРОРА
ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ БРАТСТВА NOD
И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИЕМ! ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ НА GDI.EA.COM!

кад и полноценного геймплея в стиле японских ролевых игр. Еще оригинальнее поступили исследователи Кембриджского университета, разработавшие на пару с **Microsoft** программу для архитекторов. Вместо того чтобы показывать заказчику чертеж здания, мастер просто запускал Quake II и устраивал тому виртуальный тур по еще не возведенному дому. Правда, сначала авторам пришлось заменить «мрачные» игровые текстуры и убрать все оружие – клиенты так и норовили учинить перестрелку.
В числе сородичей Quake II мог оказаться и шутер ***Duke Nukem Forever***, ожидаемый вот уже десятый год кряду. Увидев демонстрацию технологии от id на E3 1997, 3D Realms тотчас приобрела лицензию. Возможно, игру бы и довели до прилавков, но, как назло, руководство компании заприметило ***Unreal***. Готовые уровни и текстуры отправились в мусорный бак на пару с движком, и 3DR подписала контракт с **Epic Games**. Правда, от U-Engine тоже остались одни воспоминания: если верить главе студии **Джорджу Бруссарду** (George Broussard), программисты пошли путем Valve и полностью изменили чужой движок.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Quake II (1997), Heretic II (1998), SiN (1998), Kingpin: Life of Crime (1999), Soldier of Fortune (2000), Anachronox (2001).

QUAKE III ENGINE (1999)

Более шумного успеха у технологий id Software еще не было. Переписав немало элементов Quake II Engine, Кармак создал добротный товар, пользовавшийся особо бойким спросом у **Electronic Arts** и **Activision**. Продвинутая модель освещения, красивый туман, аж три вида теней, сложные поверхности, порталы и язык для написания шейдеров сделали его серьезным конкурентом набиравшего популярность Unreal Engine. В последующие годы **Quake III Engine** претерпел немало изменений: появилась скелетная анимация, поддержка открытых пространств, сложные эффекты дыма (смотри ***Call of Duty 2***). С 19 августа 2005 года «мотор» распространяется по лицензии GPL. На сегодняшний день он успел породить немало фанатских проектов, часть которых не уступает по качеству Doom 3 Engine.
Впрочем, на этом коммерческая жизнь движка не закончена. В декабре прошлого года Лига профессиональных кибер承атлетов объявила о разработке сетевого шутера ***Severity***, взяв за основу именно ***Quake III*** – игру, ставшую для многих пропуском в мир виртуального спорта.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Quake III Arena (1999), American McGee's Alice (2000), Medal of Honor Allied Assault (2002), Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast (2003), Call of Duty 2 (2005).

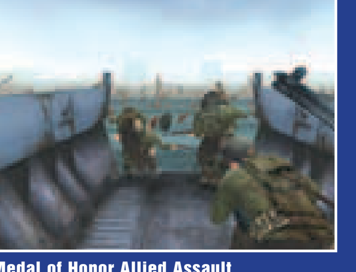
UNREAL ENGINE (1998)

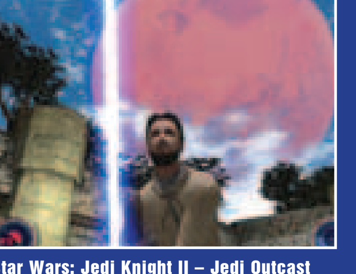
Epic MegaGames работала над Unreal Engine целых четыре года, и загвоздка была не только в нехватке опыта (как-никак эта компания прежде славилась симуляторами пинбольных автоматов и платформенными аркадами): ее дебютный 3D-движок с самого начала предназначался на продажу другим студиям.
Слегка задержавшись, он, тем не менее, произвел фурор летом 1998 года. **Unreal Engine** с легкостью рисовал как закрытые, так и открытые пространства на зависть Quake II Engine. Здесь впервые появились незамысловатая физика для красиво разлетавшихся на куски ящиков и детализированные текстуры. Во всех прочих шутерах приближение к объектам коробило взор – кому приятно смотреть на уродливую размазню? Epic решила эту проблему: когда персонаж подходил к стене или двери, движок незаметно подменял одну текстуру другой, более

ДВИЖОК QUAKE III ENGINE (1998)


Quake III Arena

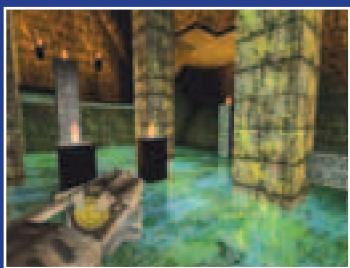

American McGee's Alice


Medal of Honor Allied Assault

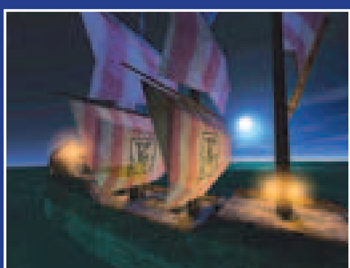

Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast

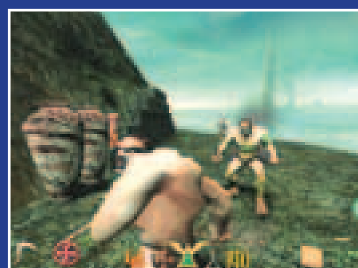

Call of Duty 2

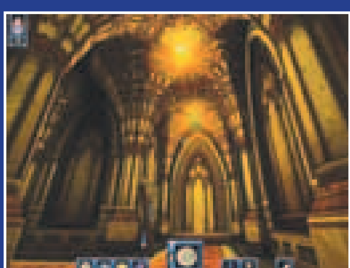
ДВИЖОК UNREAL ENGINE (1998)

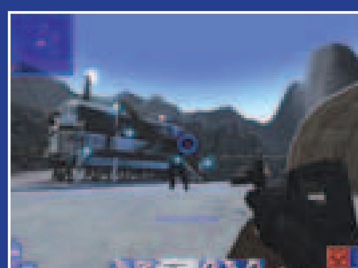

Unreal


Deus Ex


Unreal Tournament


Clive Barker's Undying


The Wheel of Time


Mobile Forces

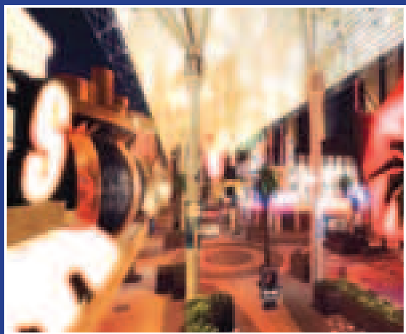
четкой. Правда, насладиться зрелищем могли только обладатели карт из семейства 3dfx Voodoo – в Direct3D-режиме этот алгоритм и поныне «съедает» кучу ресурсов компьютера. Тогда же, на машинах с Pentium 166 и 16 Мб памяти, подобные фокусы были и вовсе непозволительной роскошью. Впрочем, в таких условиях Unreal все равно выглядел лучше, чем Quake II – ведущий программист Epic **Тим Суини** (Tim Sweeney) не пожалел усилий, чтобы движок выводил хорошую картинку и без новомодного 3D-ускорителя.
Другим нововведением стал UnrealScript. Львиная доля игровой логики была написана на специальном языке программирования. Изучить и использовать его мог каждый желающий. Для пущего удобства Epic снабдила игру мощным редактором, позволявшим создавать и править карты прямо в 3D-движке. В отличие от Quake III, компиляция готового уровня занимала считанные минуты.
Наконец, Unreal раньше других похвастался ботами в сетевых режимах. Epic вовремя подсуетилась и взяла в штат **Стивена Полджа** (Steven Polge), автора знаменитой модификации, добавлявшей самообучающихся противников в Quake. За несколько месяцев Полдж перенес свои наработки на конкурирующую платформу; поначалу оппоненты не впечатляли умом, но к выходу ***Unreal Tournament*** эта часть движка стала гордостью студии.
Вскоре после релиза Unreal в магазины десантировалась первая бригада лицензированных игр: ***Klingon Honor Guard***, ***Nerf Arena Blast*** и ***The Wheel of Time***. Сжатые сроки и новизна технологии сыграли свою роль – из этих проектов только последний снискал благосклонность прессы, да и то благодаря необычному сетевому режиму. Кстати, в U-Engine есть рабочая система столь модных ныне порталов – один образец построен на мультиплеерной карте DM-Radikus. Правда, в дальнейшем волшебные врата больше не появлялись – ни у Epic, ни в играх других студий.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Unreal (1998), Unreal Tournament (1999), The Wheel of Time (1999), Deus Ex (2000), Clive Barker's Undying (2001), Mobile Forces (2002).

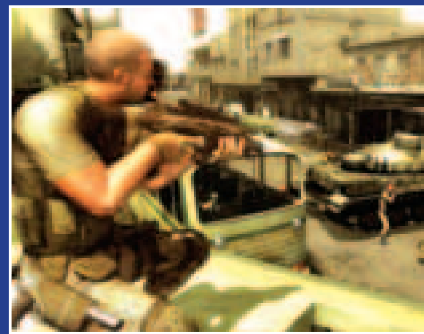
UNREAL ENGINE 2.X (2003)

В 2003-м Unreal Engine обзавелся цифрой «2» в названии и завоевал титул самого популярного движка среди тех, кто готов уплатить $350 тысяч за лицензию. Epic переписала почти весь код заново и обновила редактор карт. Она также добавила в свое детище технологию Karma, отвечавшую за «тряпочную» физику персонажей и поведение машин в ***Unreal Tournament 2004***.
Обновленный «мотор» подружился с PlayStation 2, GameCube и Xbox, положив начало массовому выпуску кроссплатформенных игр. Чтобы перечислить проекты, вышедшие с 2003 по 2006 годы, потребуются как минимум две страницы и еще столько же – на упоминание всех изменений, сделанных сторонними студиями. Самые яркие модификации – это, пожалуй, ***Splinter Cell: Chaos Theory*** да **Vengeance Engine**, созданный **Irrational Games** для шутеров ***Tribes: Vengeance*** и ***SWAT 4***. Впечатляет и ***Lineage II***, авторам которой пришлось изрядно перелопатить сетевую часть Unreal Engine.
Второй «дубль» U-Engine, ныне существующий в версии 2.5, используется и поныне, став питательной почвой для низкобюджетных поделок вроде ***Warpath*** и ***Land of the Dead***. Однако для нас куда интереснее нестандартные спосо-

ДВИЖОК UNREAL ENGINE 3 (2006)

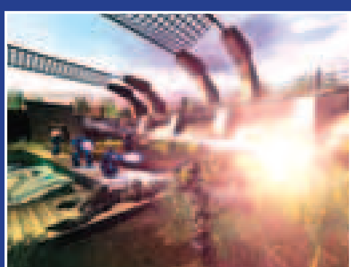

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

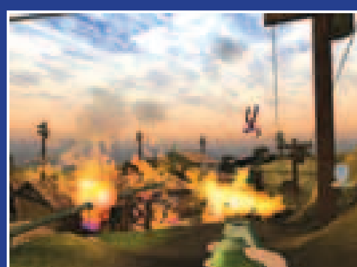

Gears of War

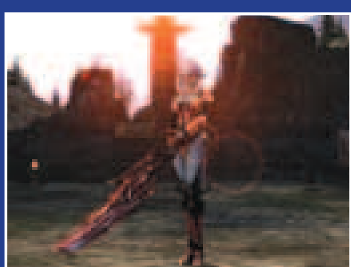

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

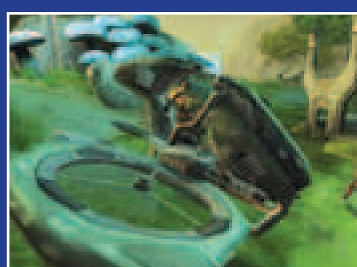
бы использования движка, вроде знаменитого мода, предлагавшего погулять по виртуальному Собору Парижской Богоматери.
Так, игровая технология помогла **Стивену Спилбергу** (Steven Spielberg) при работе над фильмом «Искусственный разум». Дабы режиссер мог заранее увидеть, как будет выглядеть футуристический мегаполис, и определиться с расстановкой камер, сотрудники фирмы Industrial Light & Magic построили город в UnrealEd. Спилбергу осталось лишь «пролететь» по его окрестностям и выбрать все нужные ракурсы и планы.
Схожий метод взяли на вооружение специалисты NASA. Полеты людей на Луну и Марс – рискованное предприятие, поэтому сначала ученые проверят все детали на виртуальном полигоне. Агентство не экономит – к проекту привлечены два университета и один коммерческий разработчик игр. Правда, основой станет не Unreal Engine 2.5, а более свежая версия – 3.0.

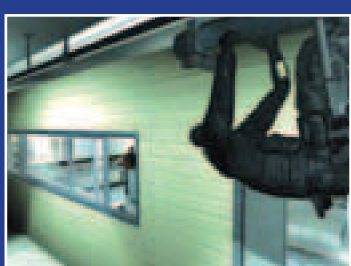
ДВИЖОК UNREAL ENGINE 2.X (2003)

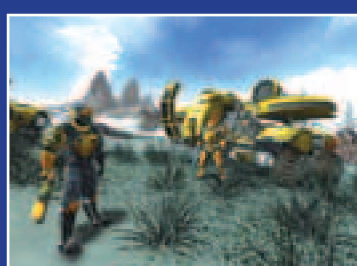

Unreal 2: The Awakening


Postal 2


Lineage II: The Chaotic Chronicle


Unreal Tournament 2004


Tom Clancy's Splinter Cell


Tribes: Vengeance

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Unreal 2: The Awakening (2003), **Lineage II: The Chaotic Chronicle** (2003), **Tom Clancy's Splinter Cell** (2003), **Postal 2** (2003), **Unreal Tournament 2004** (2004), **Tribes: Vengeance** (2004), **Vanguard: Saga of Heroes** (2007).

UNREAL ENGINE 3 (2006)

Epic Games удачно выбрала момент для запуска третьего поколения Unreal Engine – новым консолям нужны современные технологии, способные загрузить их мультиядерные процессоры и шины. Не топчется на месте и компьютерное «железо». Суини и коллеги вновь переписали код, добавив поддержку DirectX вплоть до 10-й версии, HDR- и попиксельное освещение, полноценные динамические тени, лицевую анимацию (за нее отвечает купленный оптом движок FaceFX) и физику от AGEIA.
Показ способностей Unreal Engine 3, прошедший на E3 2006, впечатлил даже самые крупные фирмы, которые раньше предпочитали обходиться без чужой помощи. Microsoft приобрела «мотор» для многообещающей ***Halo Wars***.

Sony сделала Epic одним из главных поставщиков инструментария для PlayStation 3. **Electronic Arts** отказалась от RenderWare 4, который должен был стать фундаментом ***Medal of Honor: Airborne***. **Square Enix**, всегда предпочитавшая внутренние наработки, купила UE 3 для целого ряда игр под PC и консоли. **Midway** и вовсе перевела свои студии на единую технологию. Теперь, если создателям ***BlackSite: Area 51*** понадобится модель авто из ***Stuntman 2*** или дом из ***Stranglehold***, достаточно будет зайти за файлом на сервер.

Весомую роль Epic отводит простоте. Unreal Engine 3 призван разгрузить программистов, вынужденных делать не только свою работу, но также ваять шейдеры за художников и писать скрипты за дизайнеров уровней. Теперь, по словам Тима Суини, для создания шейдеров или сложной игровой логики нужны лишь ясная голова и прямые руки; об остальном позаботится редактор. В ходе демонстрации технологии одному из заказчиков сотрудники Epic предложили гостям сделать «с нуля» незамысловатую аркадную головоломку. На «проект» ушел всего час.

Пока мир только готовится ахать и охать при виде ***Unreal Tournament 3*** и прочих блокбастеров на основе Unreal Engine 3. Сейчас Суини уже думает о версии номер четыре, предназначенной для машин образца 2010 года. Пока технический директор Epic корпит над видением будущего в одиночку. И только в далеком 2008-м к нему присоединится остальной коллектив, который и займется воплощением всех задумок маэстро.

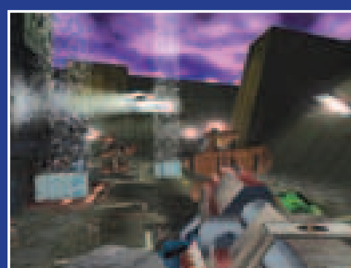
ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas (2006), Gears of War (2006), Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (2006).

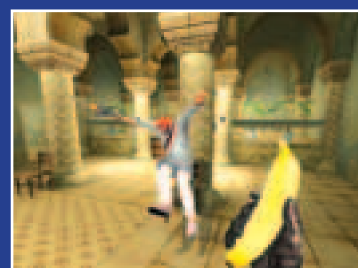
LITHTECH (1997)

Говоря о **LithTech**, легко запутаться в номерах версий и кодовых названиях – разработчики движка плодили их с потрясающей щедростью. Его родословная ведет отсчет с 1997 года, когда студия **Monolith Productions** и Microsoft объединили усилия для создания универсальной игровой технологии, которая бы поставлялась вместе с DirectX SDK. Вскоре сделка сорвалась по неизвестной причине. Оставшись без поддержки империи Гейтса, Monolith самостоятельно довела DirectEngine до ума, переименовала в LithTech и предложила всем желающим по умеренной цене. Техническое отставание от тогдашних лидеров рынка (Quake II и Unreal Engine) – новичок окупал легкостью в обращении и простотой освоения.

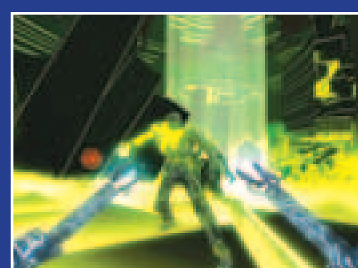
Покупатели потянулись не сразу. Первой игрой, не принадлежавшей перу «Монолита», стала ***KISS: Psycho Circus***, вышедшая в 2000 году. К тому моменту LithTech дозрел до версии 2.0 – именно она использовалась в культовом шпионском шутере ***No One Lives Forever***. Следующим шагом был экшен ***Aliens vs. Predator 2*** на базе LithTech Talon, сократившей разрыв с продукцией id и Epic – для этой игры компания переработала сетевой код и облагородила анимацию. Наконец, после неудачной попытки запуска LithTech 3.0, Monolith догнала и в чем-то переплюнула фаворитов – LithTech Jupiter, представленный вместе с NOLF 2, поддерживал шейдеры 1.x с помощью

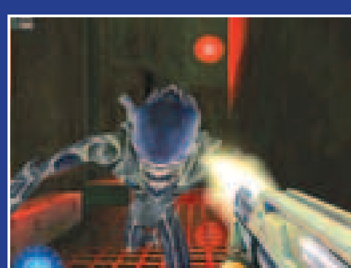
ДВИЖОК LITHTECH (1997)


Shogo: Mobile Armor Division


No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way


No One Lives Forever


TRON 2.0


Aliens vs. Predator 2


F.E.A.R.

3D-ускорителей. Quake Engine и Unreal Engine этого делать еще не умели. Отдельный вариант движка (LithTech Trition) был создан для ***TRON 2.0***.

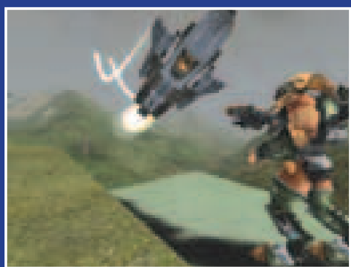
По словам тех, кто имел дело с движком, оседлать его не так просто, как кажется. Подробная документация для клиентов не раскрывает главного: секреты мастерства дизайнеров студии, которые знают не только сильные, но и слабые стороны своего детища. Доказательств тому, увы, много – от ***Legends of Might and Magic*** до ***TerraWars: New York Invasion*** и российской невзрачной поделки ***«МАРШ!»***.

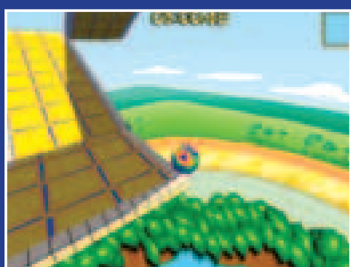
В 2003 году студия открыла фирму **LithTech Inc.** (ныне – **Touchdown Entertainment**), вверив ей право на разработку и лицензирование движков. Первый и пока что последний продукт новоявленной компании – **Jupiter EX** (Extended), способности которого можно увидеть в ***F.E.A.R.*** и ***Condemned***.

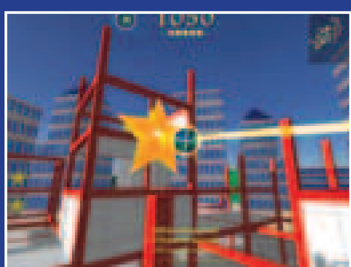
Текущая инкарнация движка поддерживает DirectX 9, normal и parallax mapping, шейдеры 2.x, попиксельное и объемное освещение, а также физику тел и машин (благодаря Havok). Как будет развиваться технология дальше, пока неизвестно.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Shogo: Mobile Armor Division (1998), No One Lives Forever (2000), Aliens vs. Predator 2 (2001), No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way (2002), TRON 2.0 (2003), F.E.A.R. (2005), Condemned: Criminal Origins (2006).

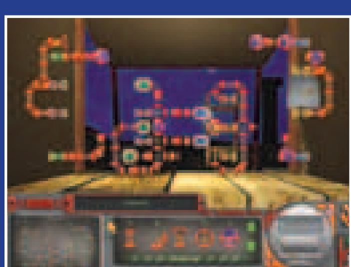
ДВИЖОК TORQUE GAMING ENGINE (2001)


Tribes 2


Marble Blast


Orbz


Dark Horizons: Lore


TubeTwist

TORQUE GAMING ENGINE (2001)

Для тех, кому жаль тратить 350 тысяч долларов на старенький Unreal Engine 2.x (а v3.0, надо думать, стоит еще дороже), есть вариант из серии «дешево и сердито». **Torque Gaming Engine** вырос на костях шутера ***Tribes 2*** и с тех пор неспешно эволюционирует. Поддерживает и развивает его фирма **GarageGames**, основанная перебежчиками из студии **Dynamix**, закрытой после провала ***Tribes 2***.

Неказистая графика, скудный звук, нестабильные редакторы и плохая документация не в силах отпугнуть новичков – деваться им все равно некуда. Если что – всегда можно спросить у коллег по Torque Developer Network, многие из которых бесплатно делятся наработками. Плюс GarageGames предлагает готовые наборы для создания почти любых жанров.

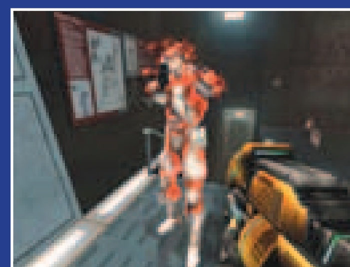
Цена вопроса скромная: $150 за каждого программиста в фирме, при условии, что ее ежегодный доход не превышает $250 тысяч.

Неудивительно, что большинство игр, созданных на базе TGE, – казуальные головоломки и аркады, среди которых затесалась парочка экшенов и RPG.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Tribes 2 (2001), Marble Blast (2003), Orbz (2004), Dark Horizons: Lore (2004), TubeTwist (2006).

ДВИЖОК GEOMOD (2001)


Red Faction


Red Faction 2

GEOMOD (2001)

Первоначально технология GeoMod должна была служить на благо экшена ***Descent 4***, однако ее создатель, студия **Volition**, сменила владельца, и на сиквеле поставили крест. Из пепла восстал шутер ***Red Faction*** – невзрачный внешне, удивительный внутри. Ведь его авторы заявляли о возможности разрушения стен и объектов без скриптов.

Фокус **GeoMod** состоял в том, что на самом-то деле ни один объект не деформировался. Если, например, герой взрывал связку динамита у стены, игра определяла размер взрыва и… создавала пустой объект, который заменял якобы уничтоженный кусок.
В мультиплеере игроки хватали ракетницы, набирали связки снарядов и отправлялись проделывать тоннели в горной толще.
В «сингле» же коса технологии нашла на камень геймплея. После того, как движок был готов, авторы задались вопросом: как же сделать линейный шутер, если мы позволяем уничтожать все, что угодно? После мучительных раздумий нашелся ответ: ограничить GeoMod скриптами. Игру напичкали непробиваемыми стенами и дверьми, а большинство объектов попросту не реагировало на взрывы. Для подсчета мест, где движку разрешали дышать полной грудью, хватало пальцев одной руки.
Теперь, в 2007-м, мы, вероятно, увидим честное разрушение на уровнях. По крайней мере, именно такие возможности закладывает студия **Crytek** в свое многообещающее ядро **CryENGINE 2**. Осенью увидим, справятся ли немецкие дизайнеры с этим мощным движком. Быть может, ***Crysis*** станет игрой нового поколения и поразит нас невиданными достижениями.

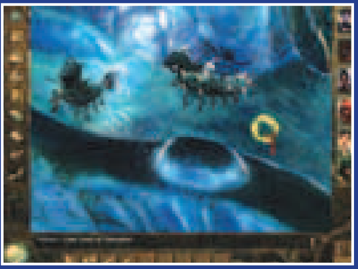
ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Red Faction (2001),
Red Faction 2 (2002).

INFINITY, AURORA И ДРУГИЕ

Мы говорим "**Infinity Engine**" – подразумеваем ***Baldur's Gate***.
Три года потратила корпорация **BioWare**, некогда мелкий разработчик программного обеспечения для канадских больниц, на создание двумерного изометрического движка и своей первой игры.
Infinity Engine был изначально «заточен» под весьма специфическую адаптацию свода правил Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition, что, впрочем, не помешало BioWare предлагать лицензии всем нуждающимся. Единственным покупателем технологии оказался издатель Baldur's Gate – компания **Interplay**. Она положила ее в основу двух своих AD&D-проектов: ***Planescape: Torment*** и ***Icewind Dale***. Позже, в ***Icewind Dale II***, движок сдружился с третьей редакцией правил.
Для своего времени Infinity Engine был весьма прогрессивным 2D-«мотором». Начиная с ***Baldur's Gate II***, он поддерживал высокие разрешения экрана, визуальные эффекты (с помощью OpenGL), трехмерный звук и мультиплеер на шестерых. Он плохо годился для создания модификаций, однако это не помешало фанатам выпустить десятки собственных патчей и целые приключенческие кампании.
BioWare учла народное творчество при разработке следующего, полностью трехмерного движка Aurora Engine, вновь ориентированного на Dungeons & Dragons. Его самые яркие черты – сравнительно честный расчет теней, здорово оживившие декорации ***Neverwinter Nights***, и гибкая поддержка дополнительных модулей. Дабы подстегнуть умельцев, авторы выпустили редактор кампаний за несколько месяцев до релиза. План сработал: сегодня библиотека бесплатных модулей насчитывает тысячи экземпляров. Сам же «мотор», несмотря на почтенный возраст, поддерживается и поныне, обрастая новыми возможностями.
Odyssey Engine из следующего проекта студии – ***Star Wars: Knights of the Old Republic***, восходит корнями к Neverwinter Nights. По сути, он – усеченный вариант Aurora: без поддержки модификаций, мультиплеера и

ДВИЖОК INFINITY, AURORA И ДРУГИЕ


Baldur's Gate


Icewind Dale


Planescape: Torment

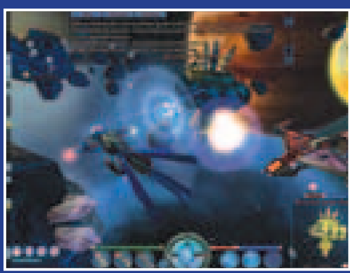

Neverwinter Nights

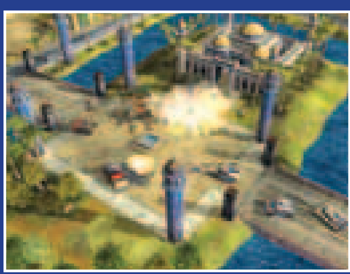

Baldur's Gate II: Shadows of Amn


Neverwinter Nights 2

ДВИЖОК SAGE (2001)


Emperor: Battle for Dune


Earth & Beyond


Command & Conquer: Generals


The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth


Command & Conquer 3: Tiberium Wars

с прищуром в сторону Xbox. Свою версию «Авроры», названную **Electron Engine**, разработала и **Obsidian Entertainment** для ***Neverwinter Nights 2***. Она отличается от оригинала знанием современных шейдеров, более сложными ландшафтами и новым редактором (код был полностью переписан на языке C#).
Следующая остановка врачей-ролевиков – RPG ***Dragon Age*** с абсолютно новым движком **Eclipse Engine**, поддерживающим DirectX 10 и многоуровневые карты. Подобно Aurora, он будет открыт для пользовательских модификаций. Но перед этим мы увидим еще одну версию «Авроры» – ***The Witcher***. Ее авторы получили лицензию от канадцев с одним условием: BioWare получает право на использование всех оригинальных наработок поляков.
Своя BioWare с некоторых пор работает и в России. Воронежская студия **SkyFallen Entertainment** поделилась ядром своей action/RPG ***«Магия крови»*** с целым рядом студий (по забавному совпадению все проекты издает фирма **«1С»**). Лицензии на четыре проекта, не считая собственных и секретных, всего за три года – ***«Не время для драконов»***, ***«Санитары подземелий»***, ***«Кодекс войны»*** и ***«Легенда о рыцаре»*** – это уже успех. Жаль только, по способностям **Blood Magic Engine** уступает западным конкурентам.

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Baldur's Gate (1998), Planescape: Torment (1999), Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000), Icewind Dale (2000), Neverwinter Nights (2002), Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Neverwinter Nights 2 (2006).

SAGE (2001)

SAGE (Strategy Action Game Engine) – редкий движок для стратегий в реальном времени. Подумать только, у него есть история! Когда **Westwood Studios** понадобилась трехмерная технология для ***Emperor: Battle for Dune*** и ***Command & Conquer: Renegade***, было решено купить уже готовый «мотор». Им стал **SurRender 3D** от малоизвестной фирмы **Hybrid Graphics**. Разумеется, в ходе разработки программистам пришлось попотеть, подстраивая чужую программу под нужды двух совершенно разных проектов – real-time стратегии и шутера с видом от первого лица. Получившийся движок был назван **W3D**.
После закрытия Westwood имя сменилось на SAGE. Часть кода, отвечающая за рендеринг сцены, сохранилась почти в неприкосновенности. Другие куски полностью переписаны, что позволило добавить смену времени суток, реалистичное самозатенение всех объектов и более сложные ландшафты. Все это ты мог увидеть в ***Command & Conquer: Generals***. SAGE, несмотря на почтенный возраст, развивается и сегодня. Его следующий выход на сцену – ***C&C 3: Tiberium Wars***.

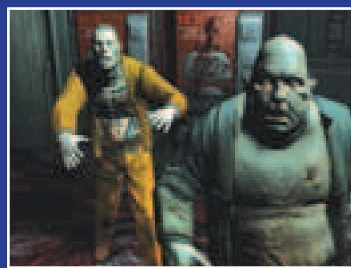
ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Emperor: Battle for Dune (2001), Earth & Beyond (2002), Command & Conquer: Generals (2003), The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth (2004), Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007).

DOOM 3 ENGINE (2004)

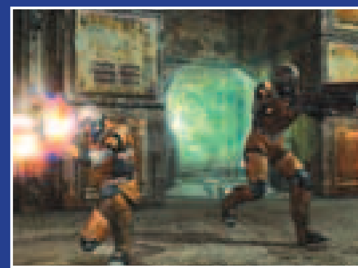
Doom 3 Engine зародился в тот момент, когда Джон Кармак взялся за переделку ядра Quake III. Полностью заменив графическую подсистему, главный технолог id переключился с языка C на C++, из-за чего пришлось сдать в утиль и остальные части программы.
Doom 3 приблизил шутерные движки к единой модели попиксельного освещения. В отличие от Quake III, опиравшегося на заранее подготовленные карты освещения, новый «мотор» рассчитывает все «на лету», применяя одни и те же алгоритмы для неподвижных и движущихся объектов. Объекты же отбрасывают тени (хоть и с острыми краями) сами на себя. Конечно, подлинной честности в вычислениях нет, поэтому не верьте, если вам скажут, что в Doom 3 по-настоящему универсальное освещение. Так, разные поверхности отражают лучи по совершенно разным

законам, а некоторые модели не затеняют себя. Так лукавит id. Кстати, именно механизм отрисовки теней едва не втянул id и Activision в судебную тяжбу. Кармак разработал свой алгоритм “Carmack’s Reverse” в 2000-м, не зная, что за несколько месяцев до этого двое сотрудников **Creative Labs** оформили патентную заявку на аналогичный метод. Производитель «саундбластеров» всполошился незадолго до отправки Doom 3 в печать и пригрозил подать в суд на «нарушителей» его прав. Разумеется, в этом случае ему бы удалось добиться запрета на распространение игры, которая пролежала бы на полке до окончания разбирательства.
Creative имела зуб и на Doom 3 – новый движок в упор игнорировал ее звуковую технологию EAX, поскольку Кармак считает патенты таким же преступлением, как и воровство средь бела дня, и не использует их в своих разработках. На сей раз упрямого бунтаря удалось прижать к стенке. В итоге конфликт разрешился мирно: Creative сняла претензии и выдала бесплатную лицензию на EAX Advanced HD 4.0 для будущих версий Doom 3 Engine.
Разработка движка продолжается. На очереди – ***Enemy Territory: Quake Wars***, где id представит MegaTexture – методику, избавляющую D3E от его главного недостатка: мизерных открытых пространств. «Мегатекстура» площадью 32.000x32.000 пикселов накроет собой сразу всю карту, создавая реалистичный ландшафт с неповторяющимися элементами. Кроме того, она содержит данные о прочности сцепления с поверхностью и звуковых свойствах материалов. Похорошеют и тени – движок наконец-то научится рассчитывать зону полутени и таким образом рисовать «мягкие» края.

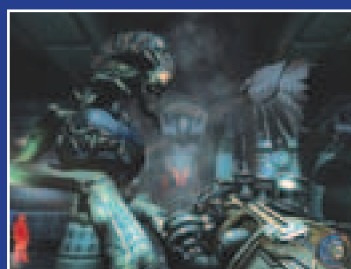
ДВИЖОК DOOM 3 ENGINE (2004)



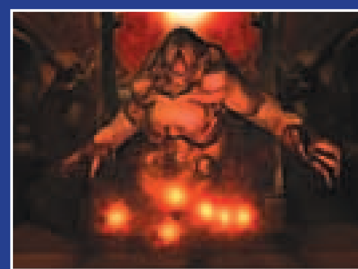
Doom 3



Quake 4



Prey



Doom 3: Resurrection of Evil

Но поможет ли это ему угнаться за сверхпопулярным Unreal Engine 3?

ВИДНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ:
Doom 3 (2004), Quake 4 (2005), Prey (2006)

Ответ на последний вопрос даст время, ведь прогресс не стоит на месте, и предугадать его сложно. «Масштабнее, интерактивнее, красивее!» – таков сегодняшний девиз законодателей 3D-мод.
То, на что раньше хватало усилий левши-самоучки, живущего в гараже, сегодня требует миллионов долларов и сотен человеко-часов. id Software готовит игру на базе еще одного движка. CryENGINE 2 срывает отдельные листья с деревьев и порождает гигантские острова. Valve вот-вот покажет, как правильно делать порталы. Чего уж говорить об U-Engine, охватившем, кажется, все мыслимые жанры...
Что же предложит эпоха **Windows Vista** и DirectX 10 помимо сногсшибательно четких текстур, сложного освещения, реалистичных моделей, антуражей и физики? Будущие технологии решат одну из самых насущных задач: упрощение дизайнерского труда. Представь себе, сколько надо затратить усилий, чтобы вручную расставить деревья, камни, траву и прочие декорации по просторам ***Gothic 3*** или ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***.
Новейшие движки уже умеют заполнять миры случайно подобранными деталями, и чем дальше они будут развиваться, тем меньше рутины останется на долю дизайнеров-картоделов.
Противоположная ветвь эволюции – почти полный отказ от заранее подготовленных материалов. Именно такой путь явит нам стратегия ***Spore***. Ей не нужны гигабайты текстур, моделей, музыки, звуковых эффектов и прочего дорогостоящего добра. Все участники событий, равно как окружающая их вселенная, созданы игроками. Сама Spore хранит лишь свод законов и правил, по которым компьютер превращает бездушные формулы в причудливых монстров и диковинные дома, открывая безграничные просторы для творчества. При этом вся галактика умещается в несколько мегабайт. Идеолог технологии ***Уилл Райт*** (Will Wright), чья команда трудилась над проектом целую пятилетку, намерен внедрить ее в будущие игры студии **Maxis**, включая ***The Sims 3***. Увидим ли мы шутеры, RPG и симуляторы, содержимое которых генерируется «на лету»? Кто знает. Но идея, как ни крути, заманчивая и достойная.


РЕКЛАМА
S.T.A.L.K.E.R.
МАРТ 2007
WWW.STALKER-GAME.COM
GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transavision © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Эксклюзивные права на издание на территории всего мира принадлежат THQ Inc.
WORLD PUBLISHING

Текст: **Иван Гусев**

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Шон Вудвард**, министр туризма Великобритании*

Британии нужно открыть игровую академию, где мы могли бы обучить следующее поколение разработчиков. Без этого наша страна может утратить свои позиции на мировом рынке электронных развлечений. И если английские издательства хотят и дальше нанимать на работу талантливых и грамотных специалистов, они должны обратиться в правительство и сказать: «Мы хотим вложить деньги в эту академию!»



«Белый совет» может не собраться.

Плохие новости, друзья. Поговаривают, что ролевой игры ***The Lord of the Rings: The White Council*** больше не существует. Жаль, RPG по мотивам «Властелина колец» нам бы определенно не помешала. Впрочем, подтвердить или опровергнуть информацию о закрытии проекта пресс-служба **Electronic Arts** отказывается. Возможно, в издательстве еще думают над судьбой «Белого совета».

500 тысяч – таким тиражом разошлась за полгода гоночная аркада FlatOut 2

ВОРОТА АДА ОТКРОЮТСЯ ЛЕТОМ



Летом в Лондоне будет жарко...



Hellgate: London хотят приравнять к MMORPG.

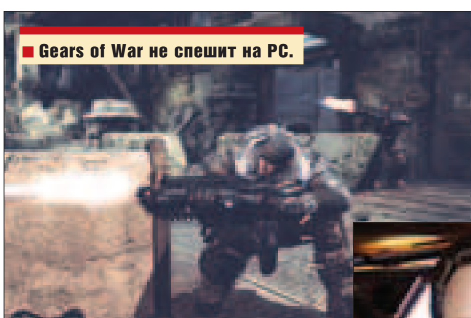
Наконец-то стала известна ориентировочная дата выхода долгожданного ролевого экшена ***Hellgate: London***. Соиздатели проекта, компании **Electronic Arts** и **Namco Bandai**, с помпой сообщили публике, что игра поступит в продажу летом 2007 года. Как видишь, разработка вошла в финальную стадию. Незадолго до отправки Hellgate: London в печать студия **Flagship** планирует провести публичный бета-тест. Причем его цель – вовсе не банальный отлов ошибок и недоделок. Разработчики хотят понять, нравится ли геймерам онлайновая часть игры. Исполнительный директор Flagship **Билл Ропер** (Bill Roper) говорит, что всегда считал Hellgate: London полноценной MMORPG. Сходства действительно есть: в мультиплеере нашлось место и гильдиям, и полноценной социальной системе, и даже групповым рейдам. Очевидцы утверждают: в многопользовательском режиме Hellgate: London сильно напоминает ***Guild Wars***.

Можно ли считать Hellgate: London онлайновой игрой или нет – вопрос спорный. Однако создатели проекта всерьез задумываются: а не брать ли с геймеров ежемесячную плату за пользование расчудесным мультиплеером? По информации Electronic Arts, окончательное решение пока не принято. Однако чует сердце: платить все-таки придется.



Говорят, по части мультиплеера Hellgate: London напоминает Guild Wars.

«ШЕСТЕРЕНКИ ВОЙНЫ» НЕ ВРАЩАЮТСЯ



Gears of War не спешит на PC.



Марк Рейн не желает говорить о PC-версии Gears of War.

Все еще ждешь PC-версию шутера ***Gears of War***? Ну, жди, дорогой, только не надейся, что это случится скоро. Компания **Epic Games**, похоже, позабыла о своих обещаниях выпустить «Шестеренки войны» для персонального компьютера.

Gears of War разошлась на приставках сумасшедшим тиражом (3 миллиона экземпляров по миру), и корпорация **Microsoft** сделает что угодно, лишь бы этот проект подольше оставался эксклюзивом для **Xbox 360**.

Недавно прозорливые пользователи обнаружили упоминание о Gears of War в свежих драйверах для видеокарт на базе чипов **Nvidia**. Вице-президент Epic Games **Марк Рейн** (Mark Rein) тут же остудил горячие головы.

– *Ну и что с того?* – сказал Рейн. – *Вы ведь знаете, как разрабатывают консольные игры? Неважно, выпустим ли мы когда-нибудь Gears of War на PC или нет, проект создавался и тестировался на компьютерах. И мы предоставили компании Nvidia ряд ресурсов из этой игры, чтобы специалисты отладили работу нашего движка* ***Unreal Engine 3*** *на ее графических чипах. Никакой новой информации о PC-версии Gears of War я вам сообщить не могу, потому что не о чем пока говорить!*


Акелла
LOKI
RPG
БОГАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ – БОГАМИ СТАНОВЯТСЯ!
Эпохи тому назад каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередитьстрашные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов... На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стал о с победителем? Разное говорит... Стряхни вековую пыль с правды!
© 2004 ООО "Акелла"
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Акелла


Симы расскажут о своей жизни.

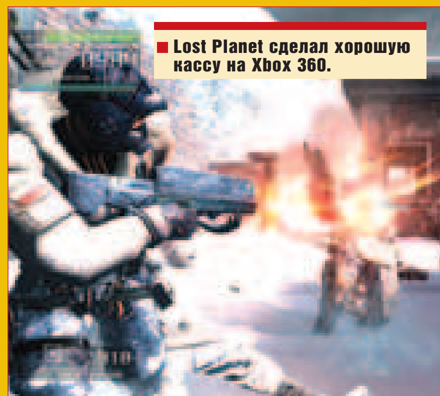
Издательство **Electronic Arts** заработала на сериале ***The Sims*** сотни миллионов, но хочет куда больше. И поскольку на нашей планетке еще есть пара человек, не знающих о существовании забавных человечков, «электроники» запускают новую линейку игр. Называется она ***The Sims Stories***, создается, судя по скриншотам, на движке ***The Sims 2***, дружелюбна по отношению к ноутбукам и отличается интересным сюжетом (читай подробнее в рубрике «В ожидании хита»). ЕА уже представила публике три истории: ***The Sims Life Stories*** (дата выхода – весна), ***The Sims Pet Stories*** (лето) и ***The Sims Castaway Stories*** (зима 2008 года).

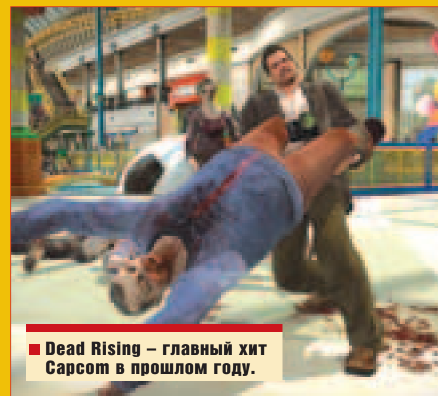

Prey 2 обязательно выйдет.

Human Head Studios, известная тебе по прошлогоднему хиту ***Prey***, неожиданно «лишилась головы». Исполнительный директор компании **Тимоти Геррицен** (Timothy Gerritsen) уволился по собственному желанию. Он не собирается покидать игровую индустрию, но пока не сообщил, где будет работать. Пост директора Human Head временно занял основатель и президент студии **Пол МакАртур** (Paul MacArthur). Уход ценного кадра никак не сказался на рабочем графике компании. Она продолжает трудиться над пока не анонсированным проектом (судя по всему, это ***Prey 2***).

ХОДЯТ СЛУХИ

CAPCOM ПОКУПАЮТ?


Lost Planet сделал хорошую кассу на Xbox 360.


Dead Rising – главный хит Capcom в прошлом году.

В начале года геймеры всего мира обсуждали в интернете, купит ли корпорация **Microsoft** японского разработчика **Capcom**. Слух пришел из Страны восходящего солнца – на одном из популярных сайтов написали: «Грядет важный анонс, связанный с Capcom и Microsoft». И пошло-поехало.
Как известно, Microsoft всеми силами пытается укрепиться на японском игровом рынке. Однако гордые азиаты на дух не переносят **Xbox 360**, предпочитая родные **PlayStation 3** и **Nintendo Wii**. Возможно, если бы у Microsoft появилось сильное представительство, открытое, скажем, на базе Capcom, ситуация изменилась бы в корне. Кроме того, японский разработчик ценен и творческим потенциалом – компания отметилась культовой серией ***Resident Evil***, а в прошлом году выпустила два больших хита для Xbox 360 (***Dead Rising*** и ***Lost Planet***).
Надо заметить, Microsoft действительно может без особых проблем купить Capcom. Благо деньги есть – финансовые резервы корпорации составляют 30 миллиардов долларов. Однако дело ведь не только в деньгах. Capcom попросту не хочет терять независимость. Как сообщили представители компании, слуху о возможном слиянии с Microsoft без малого 3 года, и он вновь оказался у всех на устах лишь по нелепой случайности.


Microsoft не получила права на Resident Evil.

СЛУЧАИ ИЗ ЖИЗНИ BIOWARE


К Jade Empire будет выпущено несколько дополнений.


Грезишь космосом? Готовься к Mass Effect!

Канадская компания **BioWare** – лучшая в мире создательница RPG – решила распространять свои творения эпизодами. Правда, руководство студии представляет себе этот процесс несколько иначе, чем, скажем, **Ritual Entertainment** (создатели ***SiN Episodes***). BioWare не намерена продавать геймерам части одной игры по мере их готовности. Нет, канадцы сначала хотят сделать проект от и до, отправить его в магазины, а потом на протяжении пары лет издавать небольшие адд-оны (и, разумеется, брать за них деньги).

Как сообщил один из основателей BioWare **Рэй Мазика** (Ray Muzyka), компания намерена выпускать мини-дополнения ко всем своим будущим играм для PC и консолей: ***Dragon Age***, ***Jade Empire: Special Edition*** и ***Mass Effect***. В последней, к примеру, разработчики создали огромную вселенную, и адд-оны, изданные после релиза проекта, будут содержать новые задания на ранее не исследованных планетах. Таким образом, жизненный цикл одной игры существенно продлится, а прибыль, соответственно, возрастет.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Люк Бессон**, режиссер фильмов «Леон» и «Пятый элемент»*

Я ни черта не смыслю в видеоиграх. У меня дома нет компьютера, и я не умею пользоваться электронной почтой. Как случилось, что я стал продюсером боевика ***Hitman***? Да просто хорошие друзья из американской кинокомпании **20th Century Fox** попросили помочь, я и согласился.
С игрой пока не знакомился. Единственное, в образе 47-го мне очень понравился галстук.



Первая UFC-игра вышла в 2001-м.

Компания **THQ** получила права на разработку игр под заголовком **Ultimate Fighting Championship**. Этот бойцовский чемпионат существует в США с 1994 года. В последнее время благодаря реалити-шоу, запущенном на мужском телеканале **SpikeTV**, он стремительно набирает популярность. Рейтинги UFC, где участникам разрешено использовать приемы всех школ и стилей, среди 18–34-летней мужской аудитории сейчас выше, чем у **NBA** и **NHL**. Права, купленные THQ, распространяются на PC и консоли и истекут в конце 2011 года.

31
миллион китайцев регулярно проводят время за онлайновыми ролевыми играми

ИГРЫ ПОМОГАЮТ РАЗБОГАТЕТЬ



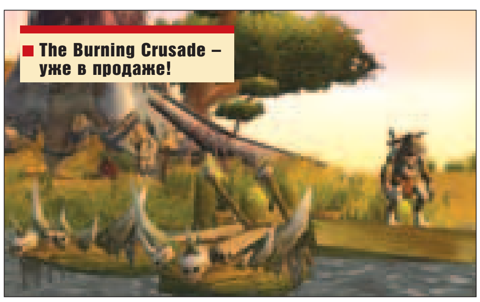
Канадцы голосуют за NHL 07.



Американцы без ума от футбола. Американского.

2006-й был необычайно успешным годом для игровой индустрии. Судя по данным, полученным из США, Канады, Австралии и Великобритании, всюду зафиксирован значительный рост продаж игр, консолей и разных геймерских аксессуаров. Так, в Америке общий оборот составил 12.5 миллиардов долларов, что на 19 процентов больше, чем в 2005 году.
Компьютерные игры в США принесли издателям 970 миллионов долларов. Десятка самых-самых выглядит так:
1. World of Warcraft
2. The Sims 2
3. The Sims 2: Open For Business
4. Star Wars: Empire At War
5. The Sims 2: Pets
6. Elder Scrolls IV: Oblivion
7. Age Of Empires III
8. The Sims 2: Family Fun Stuff
9. Civilization IV
10. The Sims 2: Nightlife
В общем зачете (учитывались результаты со всех платформ) в США всех «обскакала» ***Madden NFL 07***. Продажи симулятора американского футбола уже превысили 5 миллионов экземпляров. В Канаде самой популярной игрой стала ***NHL 07***. В Англии, на родине футбола, охотнее всего покупали ***FIFA 07***.
Говорить о российских результатах сложно: большую часть рынка по-прежнему занимает пиратская продукция. Однако, судя по данным ряда крупных торговых сетей, чемпионами 2006 года в нашей стране стали ***Heroes of Might and Magic V***, ***World Of Warcraft***, ***Gothic 3***, ***Half-Life 2: Episode One*** и «народная дурилка» ***LADA Racing Club***.

НАСЕЛЕНИЕ СТРАНЫ WOW РАСТЕТ



The Burning Crusade – уже в продаже!



WoW взяла рубеж в 8 миллионов.

16 января десятки тысяч геймеров из Европы и Америки буквально атаковали магазины, торгующие играми. Их интересовал только один проект – ***World of Warcraft: The Burning Crusade***. Многие розничные точки в разных странах мира распахнули двери ровно в полночь, чтобы самые нетерпеливые WoW-маньяки, отстоявшие в очередях по 12–14 часов, смогли первыми купить дополнение к любимой онлайновой RPG.
Без всякого сомнения, The Burning Crusade станет одним из главных бестселлеров года. Президент **Blizzard Entertainment Майк Морхэйм** (Mike Morhaime) уже поблагодарил геймеров за оказанную поддержку.
– *The Burning Crusade – самый большой адд-он, который когда-либо делала Blizzard*. – сказал Морхэйм. – *Надеюсь, все оценят наши усилия по достоинству.*
Тем временем количество подписчиков ***World of Warcraft*** перевалило за 8 миллионов. Если бы WoW была страной, по количеству населения она бы заняла 94-е место в мире: позади Бурунди, но впереди Азербайджана. Игра переведена на 7 языков и наибольшей популярностью пользуется в Китае, где за ней коротают вечера 3.5 миллиона человек.







■ Driver 4 мчится на PC.

В прошлом году французское издательство **Ubisoft** купило у земляка **Atari** студию **Reflections** и права на создание игр «из цикла» ***Driver***. Пик популярности этой гоночной серии остался позади, однако «Юби» надеется вернуть ей былую славу. Начать решили с простого – переноса на PC четвертой части «Водилы» – ***Parallel Lines***. Порт игры, которая вышла на **PlayStation 2** и **Xbox** в прошлом году, пока не анонсирован официально. Однако Ubisoft уже предоставила PC-версию американской комиссии **ESRB** для оценки и получила рейтинг «От 17 лет». ***Driver 5*** также находится в разработке.

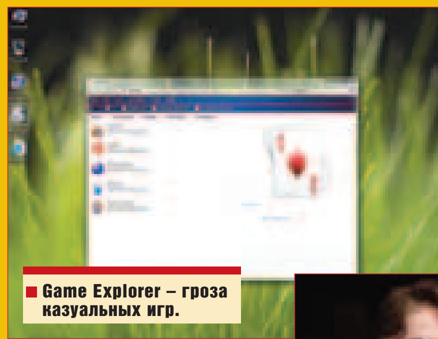


■ Sam & Max в полном порядке.

8 февраля на сайте студии **Telltale** начали продавать ***Sam & Max Episode 3: The Mole, the Mob, and the Meatball***, третий эпизод адвенчуры, посвященной приключениям забавных детективов: пса Сэма и кролика Макса. По словам директора компании **Дэна Коннорса** (Dan Connors), затея с ежемесячным выпуском новых игр-глав оказалась весьма удачной в коммерческом плане. А значит, шоу продолжается! Разработчики сообщили названия следующих серий: ***Abe Lincoln Must Die!*** и ***Reality 2.0***. Шестой эпизод станет финалом игрового сезона, и в нем Сэм и Макс сразятся с невероятно опасным злодеем.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

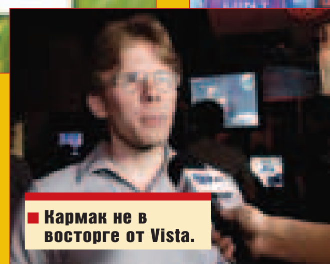
КАРМАК КРИТИКУЕТ VISTA



■ Game Explorer – гроза казуальных игр.



■ Игры вроде Bejeweled 2 ждут большие проблемы.



■ Кармак не в восторге от Vista.

30 января в открытую продажу поступила **Windows Vista**. **Билл Гейтс** (Bill Gates) и компания на все лады расхваливают свое детище, однако далеко не у всех операционка вызывает щенячий восторг. Так, например, знаменитый программист и один из создателей студии **id Software Джон Кармак** (John Carmack) говорит о Vista с долей скепсиса. Это и не мудрено, ведь он работает над шутером ***Enemy Territory: Quake Wars,*** которому **DirectX 10** и прочие сверхвозможности «Висты» совершенно без надобности.

– Раньше каждая операционка Microsoft значительно превосходила предыдущую, – утверждает Кармак. *– У Vista же нет явных преимуществ перед XP. Бессмысленно переходить на нее прямо сейчас.*

Куда жестче, чем Кармак, Microsoft критикуют разработчики казуальных игр. Как известно, в Vista встроен специальный сервис **Game Explorer**. Помимо прочего он позволяет родителям запретить детям скачивать из интернета игры, не имеющие «возрастного» рейтинга комиссии **ESRB**. Но большинство простеньких аркад и паззлов не проходит дорогостоящую процедуру рейтингования! Руководители студий, разрабатывающих казуальные забавы, опасаются за будущее своего бизнеса. Однако их жалобы по-прежнему игнорируют – в Microsoft советуют не жадничать и платить за рейтинг.

STARCRAFT 2 ВЫЙДЕТ В 2008 ГОДУ?



■ Неужели следующей игрой Blizzard после WoW: The Burning Crusade будет StarCraft 2?



■ У StarCraft скоро юбилей – 10 лет.

«***StarCraft 2*** уже совсем скоро! Возможно, даже в будущем году!» – в очередном всплеске подобных слухов повинен вице-президент **Blizzard Entertainment** с труднопроизносимым именем **Итцик Бин Бассат** (Itzik Ben Bassat). Он участвовал в торжественном мероприятии в Лондоне, организованном для геймеров по случаю выхода адд-она ***World of Warcraft: The Burning Crusade***. То ли господин Бассат действительно знал, о чем говорит, то ли ему ударило в голову шампанское, но он прямым текстом произнес со сцены:

*– Я сам – большой поклонник **StarCraft**. Надеюсь, с момента появления этой замечательной стратегии не пройдет и десяти лет, как я снова окажусь здесь и отпраздную вместе с вами выход следующей игры в серии!*

Как ты знаешь, премьера StarCraft состоялась в 1998 году. Если верить Бассату, получается, работа над сиквелом ведется уже давно, и он может выйти в 2008-м. Сотрудники Blizzard и раньше прозрачно намекали на существование StarCraft 2. Однако никто и представить не мог, что счастье так близко. Определенно, этот слух слишком хорош, чтобы оказаться правдой.

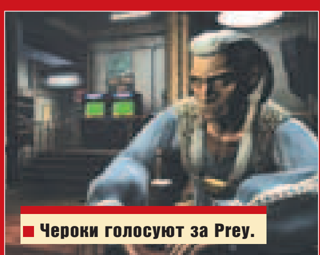

RTS SHOOTER
Акелла
Этот враг не знает границ:
вчера Афганистан, сегодня Украина, завтра - США или Куба.
Этот враг не знает пощады:
жизнь одного человека - ничто, жизни миллионов - разменная монета.
Этот враг знает свою цель:
мировое господство.
Этот враг знает свои средства:
взрывы, похищения, захват ядерного оружия.
Этот враг -
терроризм, и он убеждён в своей неуязвимости.
Будь жестче, точнее и изобретательнее противника.
Грамотная стратегия, расторопная тактика и меткая стрельба - главные орудия твоей личной войны против экстремистов!
Первый RTS Shooter
в истории компьютерных игр!
В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2007 ГОДА.
Особенности игры:
Украина, Куба, Афганистан, США - масштабные локации с колоритными ландшафтами;
Уникальная возможность планировать операции, руководить взводом бойцов и стрелять от первого лица;
Реалистичная физика и баллистика;
Используйте водную, наземную и воздушную технику!
8 классов бойцов в потрясающем мультиплеере;
Тактически мыслящий AI.
DIGITAL REALITY
FREEZE
FIELD OPS
"FIELD OPS" is a trademark of FREEZE INTERACTIVE. TM and © 2007 Freeze Interactive.
All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Бенедикт XVI**, папа римский, глава католической церкви*

Производство видеоигр, демонстрирующих антисоциальное поведение, превозносящих жестокость или опошляющих человеческую сексуальность, есть извращение. Особенно отвратительно, когда эти программы нацелены на детей и подростков. Как объяснить смысл подобных «развлекательных продуктов» невинным мальчикам и девочкам, в действительности страдающим от насилия и издевательств?



Чероки голосуют за Prey.

Академия интерактивных наук и искусств (Academy of Interactive Arts and Sciences) – солиднейшая организация, оценивающая достижения индустрии электронных развлечений, – готовится в десятый раз вручить свои награды лучшим играм. Наибольшее число номинаций (10) получил шутер ***Gears of War***. Восемь шансов на победу у ролевой сенсации ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Она, а также ***Company of Heroes***, ***Battlefield 2142***, ***Prey*** и ***Age of Empires III: The Warchiefs*** претендуют на звание лучшей компьютерной игры.

6

номинаций на «Золотую малину» (вручается худшим фильмам) получил BloodRayne

RITUAL НЕ ДОДЕЛАЕТ SIN EPISODES



Myth III – единственная и неудачная попытка MumboJumbo сделать «большую» игру.



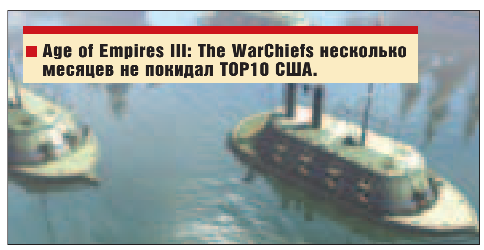
Этим моделям больше не суждено позировать для SiN Episodes.

Можешь попрощаться с **Ritual Entertainment**. Студии, которую мы знали и любили, больше нет. Разработчика ***SiN*** и ***SiN Episodes*** приобрела компания ***MumboJumbo***. Странное название указывает на то, что покупатель занимается созданием и распространением простеньких казуальных игр (в ее портфолио значатся такие популярные «убийцы свободного времени», как ***LUXOR*** и ***Super Collapse***). Однажды руководители MumboJumbo попробовали выйти на рынок «больших» игр, однако стратегия ***Myth III: The Wolf Age*** особым спросом не пользовалась, и компания сконцентрировала усилия на казуальных проектах. Та же судьба ждет и Ritual Entertainment. Больше никаких дорогостоящих шутеров и экшенов! Команду «ритуальцев», состоящую из 30 человек, разобьют на 5–6 небольших групп и заставят делать паззлы и аркады (на каждый проект – не больше полугода). Без сомнений, слияние с MumboJumbo было вынужденным шагом. В последнее время дела Ritual шли из рук вон плохо, о чем свидетельствовал уход нескольких ключевых сотрудников и задержка с выпуском следующих частей SiN Episodes. Новый владелец студии не собирается заниматься сериалом. В лучшем случае MumboJumbo позволит доделать вторую главу SiN Episodes. И все. О запланированных изначально девяти эпизодах и речи не идет.

MICROSOFT ТЕРЯЕТ ДЕНЬГИ НА ИГРАХ



Microsoft неплохо заработала на Flight Simulator X.

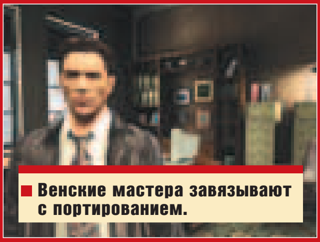


Age of Empires III: The WarChiefs несколько месяцев не покидал TOP10 США.

Корпорация **Microsoft** уже много лет пытается зарабатывать на электронных играх, но ничего у нее не получается. Недавно дом, который построил Билл Гейтс, отчитался о результатах финансового квартала, завершившегося 31 декабря прошлого года. Несмотря на покупательский бум, связанный с Рождеством, игровое подразделение Microsoft не заработало ни цента. Напротив, убытки составили 289 миллионов долларов. Как всегда, боссы компании бормочут: «Ситуация наладится». Согласно прогнозам, уже этим летом игровое подразделение должно принести прибыль.

Кстати, благодаря широкой рекламной кампании PC как игровой платформы и в преддверии выхода **Windows Vista** продажи компьютерных игр подскочили аж на 82 процента. Благодарить стоит, прежде всего, симулятор ***Flight Simulator X***. Microsoft намерена и дальше поддерживать программу **Games for Windows**. В частности, компания хочет синхронизировать выход хитовых проектов на PC и консоли **Xbox 360**, то есть выпускать одновременно обе версии игры. Было бы здорово – нас очень печалит некрасивая история с портированием ***Gears of War***.


Акелла
RACING
Alarm For Cobra 11 Nitro
Спецотряд Кобра 11
Полицейский Армагеддон
Свободный асфальт городских джунглей и деревенских просёлков - территория под контролем полицейских.
Каскадёрские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.
Вой сирен, автоматные очереди и стрекот вертолета - главный хит полицейской радиостанции.
Потрясающая графика воплотит полицейский беспредел в феерических спецэффектах и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.
Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицай - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гоночный симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.
И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.
Новый симулятор дорожного автобезумия покажет наглядно, что есть полицайские гонки!
Alarm For Cobra 11 Nitro - ударь жаркой погоней по автостраде!
SYNETIC
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
РЕКЛАМА
© 2006 ООО "Акелла"
© 2006 RTL Enterprises © 2006 Synetic
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
Акелла


Венские мастера завязывают с портированием.

В мае прошлого года компания **Rockstar Games**, известная всем и каждому благодаря серии ***Grand Theft Auto***, ликвидировала свой филиал в Вене. На улицу вышвырнули 100 разработчиков. Студия **Rockstar Vienna** специализировалась на портировании игр с одной платформы на другую (к примеру, ***Max Payne 2*** – с персоналки на **PlayStation 2**). Однако, как оказалось, трое руководителей венского филиала решили продолжить работать вместе и создали новую студию – **Games That Matter Productions**. Компания базируется в столице Австрии и будет разрабатывать высокобюджетные игры. Что ж, удачи!


Герои Marvel пашут на Activision.

Издатели подсчитывают деньги, заработанные в последнем квартале 2006 года. Особенно довольны своими доходами **Activision** и **SCi Entertanment**. Последняя планирует потратить часть прибыли на открытие новых студий в Канаде и Китае. Кстати, в финансовом отчете мельком упомянута новая серия ***Hitman*** – очевидно, она уже в работе. Activision же благодарит боженьку за музыкальную игру ***Guitar Hero II*** и ролевой экшен ***Marvel Ultimate Alliance***, принесших львиную долю прибыли. В отчете также указано, что многопользовательский шутер ***Enemy Territory: Quake Wars*** не выйдет раньше конца весны.

ХОДЯТ СЛУХИ

FALLOUT 3: ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД

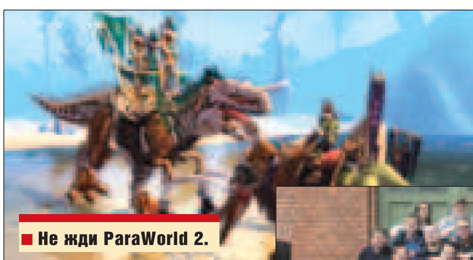

После Fallout 2 люди всего мира ждут третью часть.


Oblivion – почти пройденный этап, Fallout 3 – настоящее.


Ховард врать не будет!

В 2004 году **Bethesda Softworks** купила права на создание ***Fallout 3***. Однако напрасно фэны культовой RPG-серии ждали регулярных рапортов о ходе разработки. Нам до сих пор не показали ни единого скриншота. Казалось, проект вообще заморожен. Однако недавнее интервью продюсера и одного из идеологов Bethesda **Тодда Ховарда** (Todd Howard) внушает оптимизм. Ховард признал: до недавнего времени главным «текущим» проектом компании была ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, а над постапокалиптической RPG трудилась небольшая (около 10 человек) группа игроделов. Теперь же ситуация изменилась, и все силы Bethesda брошены на Fallout 3. А значит, совсем скоро мы увидим и скриншоты, и демонстрационные ролики. Также ходят слухи, что, как и в случае с Oblivion, Fallout 3 выйдет одновременно на PC и консоли **Xbox 360**. Ничего дурного здесь нет – времена, когда консольный привкус значительно портил игру, ушли. Правда, никто пока не смог подтвердить факт мультиплатформенности Fallout 3. Когда вице-президента Bethesda **Пита Хайнса** (Pete Hines) попросили дополнить интервью Ховарда, он ответил довольно резко: «До тех пор, пока компания не примет решение представить публике Fallout 3, я не могу сообщить какихлибо деталей или указать целевые платформы».

ДИНОЗАВРЫ ПОГУБИЛИ SEK


Не жди ParaWorld 2.


Сотрудников SEK отправили на биржу труда.

Стратегия в реальном времени ***ParaWorld***, посвященная битвам динозавров, стала одним из самых дорогих и масштабных проектов германской игровой индустрии. Разработка заняла несколько лет. Несмотря на постоянные переносы даты релиза, издательство **Sunflowers Interactive** исправно финансировало берлинскую студию **SEK**. Обе стороны были практически уверены в коммерческом успехе игры и даже хвастливо заявляли: хоть бюджет ParaWorld выше, чем у других немецких проектов, деньги вернутся. Увы, прогнозы не оправдались, и Sunflowers отказалась от дальнейшего партнерства с SEK.

- *Критики довольно высоко оценили ParaWorld, и отзывы геймеров тоже были очень позитивными*, – сказал президент Sunflowers **Эди Бойко** (Adi Boiko), – *однако продажи игры оказались значительно ниже, чем мы рассчитывали. ParaWorld не будет портирован на другие платформы. Мы также не планируем выпуск сиквела. Правда, возможно, выпустим мини-дополнение к ParaWorld...*

Лишившись финансовой поддержки, SEK немедленно приказала долго жить. Как шутят остряки, «студия повторила судьбу динозавров».


Акелла
Возвращение Легенды
Корсары
ACTION / RPG
Нелинейность в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь прохождения
Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры
Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:
прославьте свое имя в веках
Увеличенное количество городов:
покорите их, или сотрите с лица земли
РЕКЛАМА
Seaward.Ru
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Ян Ливинстоун, *креативный директор* ***Eidos Interactive***

Многие утверждают, что игры вызывают зависимость. Ну да, вызывают – так же, как и любое занятие, которое вам нравится. Однако никто не говорит: «Мистер Каспаров, вам бы надо поменьше времени проводить за шахматами» или «Тайгер Вудс, у вас пагубное пристрастие к гольфу». И я хочу, чтобы как можно больше людей играли. Мечтаю увидеть бабушек за онлайновой партией в бинго или бридж.



В Monster Madness колоритные герои...

Наконец-то стала известна дата релиза занятного, если верить видеороликам, экшена ***Monster Madness: Battle for Suburbia***. Игру, разрабатываемую компанией **Artificial Studios** (она же занята созданием шутера ***CellFactor***), завезут в магазины 3 апреля.
А вот ***Gray Matter*** не стоит ждать раньше первого квартала 2008 года. Адвенчура, автором которой является прославившаяся серией квестов ***Gabriel Knight*** **Джейн Дженсен** (Jane Jensen), будет выпущена компанией **DTP Entertainment**.

22
на столько языков мира переведены игры серии The Sims

В BIOSHOCK НЕ БУДЕТ МУЛЬТИПЛЕЕРА



BioShock не приспособлен к многопользовательским схваткам.



Этот парень хотел заполучить демку BioShock.

Вне всякого сомнения, ***BioShock*** – одна из самых ожидаемых игр 2007 года. Студия **Irrational Games** уверяет, что создает шутер нового поколения, где важны принимаемые геймером решения, а не быстрота реакции. Недавно стала известна цена революционности – в FPS не нашлось места мультиплееру.
– *В BioShock нет многопользовательского режима по определенной и довольно специфической причине,* – объясняют представители Irrational Games. – *У нашей игры очень сильная сюжетная линия, посвященная переживаниям одного человека. Мультиплеер попросту скомпрометирует историю, которую мы пытаемся рассказать. Поэтому, извините, можем предложить только одиночную кампанию.*
Чтобы как-то компенсировать отсутствие многопользовательского режима, Irrational Games намеревается регулярно выпускать мини-дополнения к BioShock (скорее всего, за них попросят деньги, пусть и небольшие). Разработчики сообщили, что версии для PC и **Xbox 360** будут абсолютно идентичными, так что никто не почувствует себя обделенным.
А вот демки BioShock перед выпуском игры лучше не ждать – на нее у Irrational Games нет времени. Студия в авральном режиме доделывает свой сверхамбициозный проект. Если не случится ничего непредвиденного, «шутер 2.0» появится на прилавках магазинов в июне.



Irrational Games намерена изменить жанр FPS.

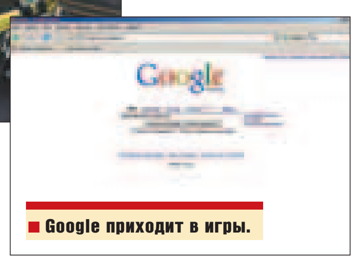
GOOGLE ЗАЙМЕТСЯ РЕКЛАМОЙ В ИГРАХ?



В Need for Speed всегда было полно рекламы. Будет еще больше?

В прошлом году **Microsoft** за 200 миллионов долларов купила компанию **Massive Inc.**, которая продает рекламные места в сотне игр, а также позволяет динамически обновлять рекламные блоки через интернет. Microsoft переплатила, но понять ее можно: корпорация работает на перспективу. По мнению экспертов, вскоре реклама в играх будет приносить порядка миллиарда долларов в год.

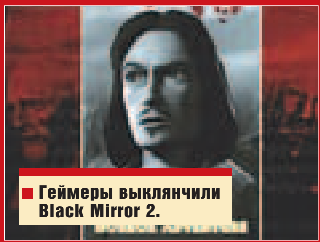
Осознает тенденции времени и интернет-гигант **Google Inc.**, чья поисковая система сегодня является самой популярной в мире. Компания, заработавшая в 2006 году на рекламе порядка 10 миллиардов баксов, ведет переговоры о покупке **Adscape Media** из Сан-Франциско. Эта фирма привлекла Google своей технологией, позволяющей транслировать интернет-рекламу в электронных играх. Согласно информации солидного журнала **The Wall Street Journal**, сделка может состояться со дня на день. Там же сказано, что руководство Google встречается с представителями крупных игровых издательств и обсуждает возможное партнерство.
Похоже, вскоре у Microsoft появится серьезный конкурент на рынке внутриигровой рекламы.



Google приходит в игры.



Акелла
СТРАТЕГИЯ
ВЕЛИКИЕ БИТВЫ
БИТВА ЗА ТОБРУК
В ПРОДАЖЕ
с февраля
2007 года
NIVAL
INTERACTIVE
"Великие Битвы: Битва за Тобрук" – тематическое stand-alone дополнение к стратегии в реальном времени "Блицкриг 2", выходящее в рамках единой серии Great Battles. Игры в этой серии посвящены наиболее крупным и известным сражениям Второй мировой войны. В 1941 году немцы нанесли сокрушительное поражение англичанам под Тобруком, единственной хорошей гаванью между Александрией и Сфаксом. Победа принесла немцам стратегическое преимущество в регионе вплоть до 1942 года, пока войска генерала Монтгомери не выбили Роммеля из Африки. В игре с исторической точностью воссоздаются события того периода, в частности битвы за Тобрук и Эль-Аламейн. Для виртуальных полководцев будет представлено 24 миссии в 2-х кампаниях: за Вермахт и войска Союзников. В соответствии с охватом исторических событий в игре появятся новые награды – например, "За взятие Тобрука" на стороне Вермахта.
© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла



Геймеры выклянчили Black Mirror 2.

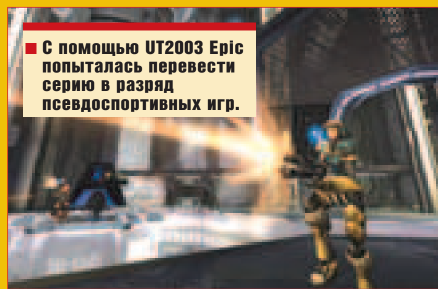
Оказывается, иногда издатели выполняют пожелания геймеров. Яркий пример – недавний анонс адвенчуры ***Black Mirror 2***. Как сообщило германское издательство **DTP Entertainment**, оно решило профинансировать проект, так как фэны оригинальной игры крайне настойчиво просили «добавки». Black Mirror вышла в конце 2003 года и стала одной из самых продаваемых адвенчур 2004-го. Впрочем, конкуренция в жанре невелика, так что вряд ли стоит говорить о феноменальном успехе. Так или иначе, разработка сиквела уже началась. Ее ведет чешская студия **Future Games**, ответственная и за первую часть.



Герои Square познают мощь Unreal 3.

Возможности **Unreal 3**, движка от компании **Epic Games**, превзошли самые смелые ожидания. Не удивительно, что лицензии на его использование уже прикупили **Electronic Arts**, **Microsoft Game Studios**, **Atari**, **Midway**, **BioWare** и многие другие издатели и разработчики. Не отстает от моды и японская **Square Enix**. Компания, известная, прежде всего, благодаря серии ***Final Fantasy***, приобрела мощный «мотор», чтобы облегчить жизнь своим сотрудникам и позволить им сконцентрировать усилия непосредственно на создании игр. Первый проект Square Enix, использующий Unreal 3, выйдет не раньше 2008 года.

ЗАБУДЬ ИМЯ UNREAL TOURNAMENT 2007



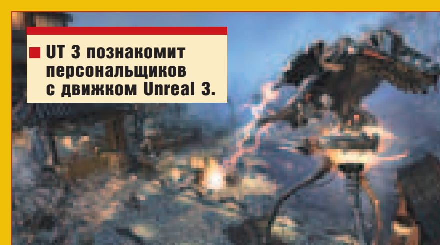
С помощью UT2003 Epic попыталась перевести серию в разряд псевдоспортивных игр.



2007 или 3 – что лучше?

Игры под названием ***Unreal Tournament 2007*** больше не существует. Но не спеши рвать с досады волосы на голове. Проект не отменили, его просто переименовали. Решение было принято студией **Epic Games** и издателем **Midway Games** после долгих споров. Дело в том, что в начале века Epic планировала сделать из Unreal Tournament ежегодный сериал наподобие спортивных «долгожителей» ***FIFA*** или ***NBA***. Однако после выхода ***UT2003*** и ***UT2004*** начались проблемы. Создать за год новую часть столь масштабного многопользовательского шутера оказалось не под силу даже Epic Games. Компания предприняла последнюю попытку с Unreal Tournament 2007 и… не справилась. Игра должна была появиться в продаже под занавес 2006-го, не позднее, однако ее не успели закончить в срок. Так что теперь проект носит простое и не привязанное к календарю название – ***Unreal Tournament 3***. Шутер на движке **Unreal 3** выйдет в конце весны – начале лета.

Практически одновременно с UT2007 поменяла название другая игра. Квест, известный в Европе под именем ***Broken Sword: The Angel of Death***, в США будет издана под иным подзаголовком – ***Secrets of the Ark***. **The Adventure Company**, американский издатель, посчитал, что «Секреты ковчега» более интересны геймерам, чем «Ангел смерти». Почему? Кто знает…



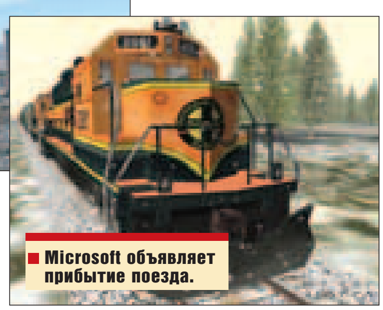
UT 3 познакомит персональщиков с движком Unreal 3.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

MICROSOFT ЗАПУСКАЕТ НОВЫЙ ПОЕЗД



Симулятор поезда на движке авиасимулятора? Ор-р-ригинально…



Microsoft объявляет прибытие поезда.

На веб-страничке старенького симулятора ***Microsoft Train Simulator*** появился коротенький рекламный ролик со словами «Вскоре прибывает новый поезд!». Да-да, ты все правильно понял: **Microsoft Game Studios** задумала выпустить полуримейк-полусиквел знаменитого MTS. Напомним, игра вышла шесть лет назад и была раскуплена очень солидным тиражом. Вскоре компания затеяла вторую часть, но что-то не сложилось, и без лишних церемоний проект похоронили.

В прошлом году Microsoft выпустила ***Flight Simulator X*** и в очередной раз сорвала банк. Как оказалось, интерес к проверенным временем сериям по-прежнему высок. А раз так, было решено спуститься с небес на землю. Разработка новой версии Train Simulator поручена компании **Aces Studio**, отлично зарекомендовавшей себя упоминавшимся выше летным симулятором. Кстати, игра будет создаваться на том же движке, что и Flight Simulator X. Другие детали проекта пока держатся в секрете. Что касается даты релиза, вполне возможно, симулятор поезда появится в продаже уже в конце этого года. Главное, снова не застрять в пути!


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.

Текст: **Виктор “Prozed” Бардовский**

Видеотактика, мувик на диске!



После ухода Bullet’а (на фото справа) российский киберспорт осиротел.

EURO CYBER GAMES 2007

Неожиданно огорчила профессиональных игроков компания **Samsung** (организатор чемпионатов из серии **World Cyber Games**). Стало известно, что в этом году **Euro Cyber Games** пройдет без участия сборной России. Связано это, прежде всего, с тем, что бессменный куратор проекта WCG Russia **Денис “Bullet” Самохин** ушел из Samsung. В 2005 и 2006 годах именно он доставал для наших кибератлетов заветные путевки на ECG. Сейчас место Bullet’а занимает другой менеджер, менее инициативный и киберспорту не преданный.



Предыдущий состав fnatic добился значительных успехов на мировой CS-сцене.

НОВОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ КОМАНДЫ FNATIC

Шведская ***Counter-Strike***-команда **fnatic** распрощалась со своим лидером – **Tentpole**’ом. И тотчас нашла ему замену. Место главного заводилы занял **Ins,** бывший представитель коллектива **Ninjas in Pyjamas.**

Новый состав fnatic выглядит так: **Dsn**, **Forrest**, **Archi**, **Carn**, **Ins**. В данный момент ребята усиленно тренируются, дабы принять участие во всех крупнейших турнирах по CS.

BATTLE.NET LADDER: ЧЕТВЕРТЫЙ СЕЗОН



Финальная часть Battle.net: Season 4 проходила в Кельне.



Уже в который раз кореец Lucifer останавливается в шаге от победы!

Закончился очередной сезон турнира, организованного компанией **Blizzard**. Лучшие игроки с четырех континентов бились за право участвовать в этом состязании. Ведь победа в нем гарантировала не только чемпионский титул **World Cyber Games,** но и крупный денежный приз – $10.000 американских долларов**.**

До финальной стадии добрались шестнадцать киберспорстменов. К сожалению, среди них не оказалось ни одного представителя России. Зато из Кореи пожаловали сразу шесть профессионалов: **Lucifer**, **Showbu**, **Reign**, **Remind**, **Fov** и **Sweet**. Все они в последнее время показывали фантастические результаты. У Европы тоже был отнюдь не слабый состав: **Grubby**, **Tod**, **Sase**, **Fire**, **Glaive** и **Insomnia** грозились задать азиатам перцу. Однако все стало ясно уже после первого группового этапа: из шести корейцев в следующую часть турнира вышли пятеро. Европейцев осталось двое. В итоге золото и серебро домой увезли Remind и Lucifer, бронза же досталась голландцу Grubby.

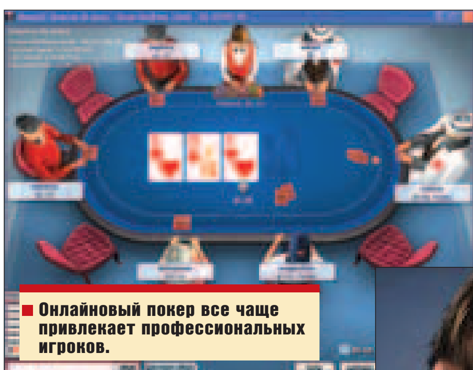
РЕЗУЛЬТАТЫ Battle.net: Season 4: Warcraft III: The Frozen THrone

1 место – Remind (Корея), $10.000;
2 место – Lucifer (Корея), $3000;
3 место – Grubby (Голландия), $2000;
4 место – Tod (Франция), $1000.

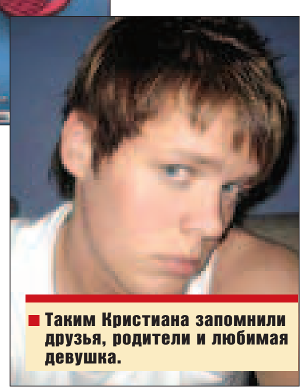


Логотип турнира.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОКЕР



Онлайновый покер все чаще привлекает профессиональных игроков.



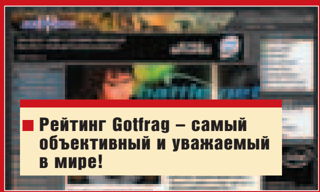
Таким Кристиана запомнили друзья, родители и любимая девушка.

В самом начале 2007 года киберспортивную общественность взбудоражила новость о том, что менеджер CS-коллектива **EYE-ballers Кристиан “divino” Шеллергрен** покончил жизнь самоубийством из-за того, что проиграл все свои сбережения в интернет-покер. Многие профессиональные геймеры сейчас увлекаются покером. Некоторые из них даже забросили карьеру ради того, чтобы уделять все свободное время карточной игре. Например, поговаривают, что многократный чемпион турниров по ***Quake III*** **LakermaN** даже стал миллионером. Но divino не везло.

По словам родителей, ничто не предвещало беды: у Кристиана было много друзей, он встречался с девушкой, а некоторое время назад приобрел в кредит автомобиль, так что они даже не подозревали, что их сын всерьез увлекся покером. Это и не удивительно, ведь парнишка тщательно скрывал свое пристрастие. Каждый день он приходил к офису одной из фирм, в которой прежде работал, встречался с родителями, и они вместе отправлялись домой.

Можно долго спорить о том, что карточные игры – это зло, но Кристиана уже не вернуть. Ему шел 22-й год.

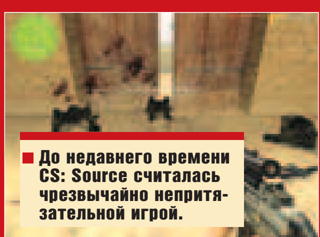

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ГОЛОВОРЕЗЫ:
КОРСАРЫ
XIX
ВЕКА
НЕПЕРЕДАВАЕМАЯ АТМОСФЕРА ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ И ВОЕННОГО ШПИОНАЖА ВРЕМЕН ПОСЛЕДНЕГО РАСЦВЕТА ПИРАТСТВА.
СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА И НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ В ОГРОМНОМ МИРЕ КАРИБСКОГО МОРЯ И МЕКСИКАНСКОГО ЗАЛИВА.
ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ, ОТЧАЯННЫЕ САБЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ И СУМАСШЕДШИЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.
БОГАТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО ЧАСТИ АПГРЕЙДА КОРАБЛЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУШКИ, КАЛЕНЫЕ ЯДРА, ПОРОХОВЫЕ РАКЕТЫ, ПУЛЕМЕТЫ ГАТЛИНГА И ПРОЧЕЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ 19 ВЕКА).
БОЛЬШОЙ ВЫБОР ХОЛОДНОГО И ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ, КОМБО-АТАК.
Реклама
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Компания "Акелла". Все права защищены.
акелла



Рейтинг Gotfrag – самый объективный и уважаемый в мире!

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Один из самых уважаемых киберспортивных порталов www.gotfrag.com обновил свой рейтинг лучших мировых ***Counter-Strike***-команд. После победы на турнире **CPL Winter** на первое место вышла пятерка **fnatic** из Швеции. Она потеснила польских профессионалов **Pentagram**, которые на том же зимнем сезоне CPL остались лишь на третьей позиции. Четвертую строчку рейтинга заняли норвежцы **Meet Your Makers** во главе с «золотым мальчиком» мирового Counter-Strike **Element**'ом. К сожалению, российская команда **Virtus.pro** осталась за бортом даже европейского рейтинга, имея в своем активе всего 8 очков, тогда как у fnatic на данный момент насчитывается более 300.



До недавнего времени CS: Source считалась чрезвычайно непритязательной игрой.

АМЕРИКАНЦЫ ЛЮБЯТ SOURCE

Среди американских игроков в ***Counter-Strike*** царит смятение. Одна из крупных медиа-компаний **DirecTV** организует лигу по ***Counter-Strike: Source*** с призовым фондом более одного миллиона долларов. Сорвать куш хотят буквально все.
Жертвой Source-эйфории уже пали такие гиганты мирового киберспорта, как **Team 3D** (чемпионы World Cyber Games 2004 и 2005 годов) и **Complexity** (чемпионы ESWC 2005). Однако на вопросы журналистов о том, вернутся ли они в классический ***Counter-Strike 1.6***, представители обеих команд уклончиво отвечают, что это не исключено.

GGL AWARDS



Мало кто ожидал, что в номинации «Прорыв года в Counter-Strike» победит член клана fnatic– Archi.



Самым известным российским геймером по-прежнему остается Cooller!

На днях состоялась очередная церемония награждения самых талантливых геймеров прошедшего года **GGL Awards**, организованная американской компанией **Global Gaming League** (GGL). Выбор лучших игроков в номинациях ***Counter-Strike***, ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***Quake 4*** осуществлялся путем голосования, в котором принимали участие самые популярные киберспортивные сайты.
Мероприятие прошло без сюрпризов. Исключение составила лишь номинация **«Прорыв года в Counter-Strike»**, победу в которой одержал швед **Archi**. Многие профессионалы вообще не считали его за фаворита.
Лучшими в номинации «Прорыв года» в ***Warcraft III: TFT*** и ***Quake 4*** были признаны кореец **Lucifer** и поляк **Avek** соответственно. Первый обошел своего давнего конкурента китайца **Fly100%** на 20 с лишним баллов, второй опередил американского вундеркинда **Lust-Cauze** чуть больше, чем на 10 баллов. В самой престижной номинации **«Игрок года»** победителями стали **Toxic** (Quake 4), **Sky** (Warcraft III: The Frozen Throne) и **Forest** (Counter-Strike). Серьезной борьбы так и не получилось, все голосовавшие порталы однозначно поставили эту троицу на первые строчки рейтингов. Российские же геймеры были представлены лишь в двух номинациях: «Игрок года в Quake 4», где **Антон "Cooller" Синьгов** занял третье место, и «Прорыв года в Warcraft III: TFT», где **Михаил "Xyligan" Рыбаков** остановился в шаге от заветной тройки лидеров.



Global Gaming League – одна из самых уважаемых киберспортивных организаций.

ARBALET CUP 2007 ЗАВЕРШЕН!



До сих пор самым громким успехом Virtus.pro является победа на азиатском чемпионате ACON5.



Если бы турнир проходил по Counter-Strike: Source, то «виртусы» вряд ли смогли бы обставить казахов!

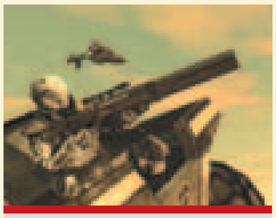
Завершился очередной турнир, организатором которого выступил известный казахский бизнесмен **Arbalet**. На закрытое соревнование он пригласил четыре команды из своей страны, а также чемпионов России – пятерку **Virtus.pro**, два клана из Узбекистана и один из Кыргызстана. Призовой фонд турнира составил $10.000.
Как и в прошлом году, чемпионский титул вместе с солидным денежным вознаграждением по праву достался российским киберспортсменам. Конкурентов у «виртусов» на этом состязании не было: самым сложным для них матчем стала схватка с казахскими мастерами из **k23**. На World Cyber Games 2005 этот клан занял второе место в дисциплине ***Counter-Strike: Source***, уступив лишь в финале американцам из **Team 3D**; Virtus.pro тогда стали лишь четвертыми.
На этот раз битва проходила на карте de_dust2 и закончилась со счетом 16:14 в пользу наших соотечественников. Самой же напряженной партией на **Arbalet Cup 2007** единогласно признано сражение все тех же k23 с претендентами на звание лучшей команды Казахстана – **Sky**. Поединки дважды заканчивались вничью: 15:15 на картах de_train и de_inferno.

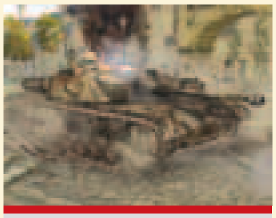
Результаты Arbalet Cup 2007 по Counter-Strike:

1 место – Virtus.pro (Россия), $7000 + кубки;
2 место – k23 (Казахстан), $2000;
3 место – Sky (Казахстан), $1000;
4 место – GG (Казахстан).



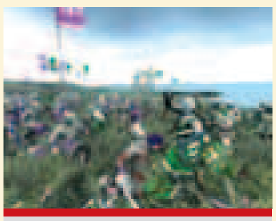
1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
АДРЕНАЛИН 2
ЧАС ПИК

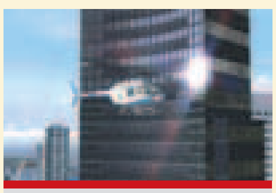

■ Battlefield 2142


■ Company of Heroes


■ FIFA 07


■ Football Manager 2007


■ Medieval II: Total War


■ Microsoft Flight Simulator X

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ЯНВАРЬ 2007 ГОДА

7–13 января

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
04. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
05. Deal or No Deal	**Global Star Software**
06. Microsoft Flight Simulator X	**Microsoft**
07. Medieval 2: Total War	**SEGA**
08. Age of Empires III	**Microsoft**
09. The Sims 2: Glamour Life Stuff	**Electronic Arts**
10. Bejeweled 2 Deluxe	**Popcap**

14–20 января

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Blizzard Entertainment**
02. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
03. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
04. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. Medieval 2: Total War	**SEGA**
07. Microsoft Flight Simulator X	**Microsoft**
08. The Sims 2: Happy Holiday Stuff	**Electronic Arts**
09. Company of Heroes	**THQ**
10. Deal or No Deal	**Global Star Software**

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / ЯНВАРЬ 2007 ГОДА

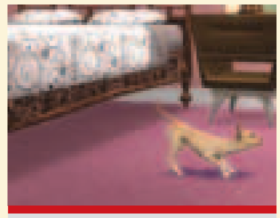
14–20 января

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Vivendi Games**
02. Football Manager 2007	**SEGA**
03. FIFA 07	**Electronic Arts**
04. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
05. Medieval II: Total War	**SEGA**
06. Company of Heroes	**THQ**
07. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
08. The Sims 2	**Electronic Arts**
09. Championship Manager 2007	**Eidos Interactive**
10. Age of Empires III	**Microsoft**

21–27 декабря

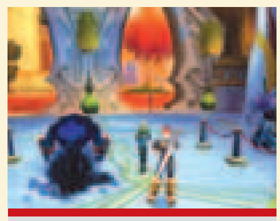
Название игры	Издатель
01. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Vivendi Games**
02. Football Manager 2007	**SEGA**
03. FIFA 07	**Electronic Arts**
04. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
05. Medieval II: Total War	**SEGA**
06. Company of Heroes	**THQ**
07. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
08. The Complete Collection of The Sims	**Electronic Arts**
09. The Sims 2	**Electronic Arts**
10. Warhammer 40.000: DoW – Dark Crusade	**THQ**

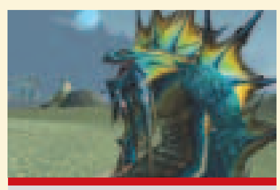

■ The Complete Collection of The Sims


■ The Sims 2: Pets


■ The Sims 2


■ Warhammer 40.000: DoW – Dark Crusade


■ World of Warcraft: The Burning Crusade


■ World of Warcraft

Никто не сомневался, какая игра станет главной в январе 2007 года. Конечно же, ***World of Warcraft: The Burning Crusade***. Восемь миллионов человек, молящихся на ВоВу, не обошли вниманием и адд-он. Результат: в первый день продаж в мире разошлось 2.5 миллиона экземпляров The Burning Crusade. По такому случаю в **Blizzard** наверняка провели шумную вечеринку со спиртным и стриптизершами, но меня на нее не пригласили, так что о деталях мероприятия рассказать не могу. В целом же, чарты по обе стороны Атлантики не балуют разнообразием. Новинок практически нет. Дошло до того, что по результатам 2006 года двумя самыми популярными компьютерными играми в США признаны проекты, вышедшие еще в 2004-м: ***World of Warcraft*** и ***The Sims 2***. Так и хочется посоветовать: «Граждане, будьте смелее! Сделайте свою игровую жизнь разнообразнее. Экспериментируйте! ***Battlefield 2142*** и ***Microsoft Flight Simulator X***, безусловно, хороши, но ведь в мире столько всего неизведанного и интересного. Вы в ***«Санитары подземелий»*** играли?» Уже сейчас легко предсказать, какие игры придут на смену ***Company of Heroes***, ***Medieval II: Total War*** и прочим фаворитам января. Наверняка это будут ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***, ***Enemy Territory: Quake Wars***, ***Medal of Honor: Airborne***, ***Unreal Tournament 3***… Как скучно жить!

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Март 2006 – май 2007 годов

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Backyard Basketball 2007	Simulation	I квартал 2007
Backyard Wrestling 2K7	Simulation	II квартал 2007
Battlefield 2142: Northern Strike	**Shooter**	**Март 2007**
Blazing Angels: Secret Missions	Simulation	Весна 2007
CellFactor: Revolution	Shooter	II квартал 2007
City Life: World Edition	Simulation	I квартал 2007
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	**Strategy**	**28 марта 2007**
CSI: Hard Evidence	Adventure	II квартал 2007
Dead Reefs	Adventure	I квартал 2007
Dungeons & Dragons Online: Stormreach – Forsaken Lands	MMORPG	I квартал 2007
Enemy Territory: Quake Wars	**Shooter**	**Апрель 2007**
Field Ops	Strategy	I квартал 2007
Freak Out	Simulation	I квартал 2007
Fuel	Racing	I квартал 2007
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	I квартал 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	Март 2007
Hospital Tycoon	Simulation	II квартал 2007
Hot Dog King: A Fast Food Empire	Strategy	Март 2007
Infernal	Action	I квартал 2007
Jade Empire: Special Edition	**RPG**	**I квартал 2007**
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Action/RPG	II квартал 2007
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	**Action/ Adventure**	**II квартал 2007**
Limbo of the Lost	Adventure	Апрель 2007
Medal of Honor: Airborne	**Shooter**	**I квартал 2007**
Meet the Robinsons	Action	30 марта 2007
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	03 апреля 2007
Myst Online: Uru Live	Adventure	I квартал 2007
Paradise City	Adventure	Весна 2007
Penumbra: Overture	Action	Март 2007
Red Ocean	Shooter	Февраль 2007
Sam & Max – Season 1 Episode #5: Reality 2.0	Adventure	Март 2007
Sam & Max – Season 1 Episode #6	Adventure	Апрель 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	I квартал 2007
Shrek the Third	Action	Май 2007
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	**Simulation**	**II квартал 2007**
Silverfall	Action/RPG	Март 2007
Sinking Island	Adventure	II квартал 2007
Stranglehold	**Shooter**	**I квартал 2007**
Test Drive Unlimited	**Racing**	**20 марта 2007**
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	13 марта 2007
The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles	**RPG**	**II квартал 2007**
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	**MMORPG**	**24 апреля 2007**
The Sims 2: Seasons	Simulation	Март 2007
The Witcher	**RPG**	**II квартал 2007**
Titan Quest: Immortal Throne	Action/RPG	Март 2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	**Shooter**	**II квартал 2007**
Two Worlds	RPG	06 марта 2007
UFO: Extraterrestrials	Strategy	I квартал 2007
Unreal Tournament 3	**Shooter**	**II квартал 2007**
Vanguard: Saga of Heroes	MMORPG	I квартал 2007
Virtua Tennis 3	Simulation	Март 2007
WarBirds: The Mighty Eighth	Simulation	Март 2007
War Front: Turning Point	Strategy	I квартал 2007
World in Conflict	**Strategy**	**Весна 2007**

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
СнеПай	Студия ДВА	Новый Диск	Strategy	I квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Март 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Март 2007
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	I квартал 2007
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	Март 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	I квартал 2007
Warfare	GFI Russia	GFI	Strategy	I квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	I половина 2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	II квартал 2007
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	II квартал 2007
Великие битвы: Битва за Тобрук	Arise	Акелла	Strategy	Март 2007
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Март 2007
Дайвер. В поисках Атлантиды	BiArt	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Исход с Земли	Parallax Arts Studio	1С	Shooter	II квартал 2007
Завтра война: Фактор К	CrioLand	1С	Simulation	II квартал 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1С	Strategy	I квартал 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	I квартал 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2007
Механоиды: Гонки на выживание	SkyRiver Studios	1С	Racing	I квартал 2007
Морской охотник	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1С	RPG	I квартал 2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Апрель 2007
Обитаемый Остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	Март 2007
Одиссея капитана Блада	Акелла	1С	Action/RPG	II квартал 2007
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1С	Action	II квартал 2007
Офицеры	GFI UA	GFI	Strategy	II квартал 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI	Strategy	II квартал 2007
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	I квартал 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Simulation	I квартал 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Март 2007
Ядерные твари	JetDogs Studios	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!







Что день грядущий...

Вот ждешь хорошую игру, переживаешь по поводу смены даты релиза, клянешь на чем свет стоит разработчиков, что вечно они в сроки не укладываются. А потом выходит нечто настолько невообразимое, что хочется удалить минут через десять после запуска. Но мы все равно продолжаем верить, что следующий проект мечты уж точно окажется воплощением самых сокровенных желаний. Кто знает, быть может, один из промелькнувших в «Обрати внимание!» претендентов точно станет блокбастером. Вот, например, *Mass Effect*. Игра, между прочим, от самой *BioWare*. Да еще и удивительно похожая на полюбившуюся многим *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Но в этот раз канадцы не стали гоняться за лицензией популярной вселенной. Вместо этого они придумали свою собственную, да какую! Или вот вечно переносящийся *Half-Life 2: Episode 2*. В одной коробке мы получим аж три игры: продолжение истории Фримена, сетевой шутер *Team Fortress 2* и занятную добавку *Portal*. Кстати, фанаты онлайновых побоищ наверняка не забыли об *Enemy Territory: Quake Wars*. *Quake 4* вышел уже очень давно, мы снова жаждем крови строггов. Ну, или людей, если ты решил встать на сторону инопланетян.

Не обойдется и без сиквелов. Что получится из *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* – пока совсем неясно. *Sacred 2: Fallen Angel* – очередная попытка сесть на трон *Diablo II*. А вот удачная ли – это мы узнаем еще нескоро. Куда ближе дата выхода той же *Titan Quest: Immortal Throne*. Что ж, посмотрим. Вдруг эти игры действительно станут шедеврами?





CRYSIS





ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.crysis-game.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Тема номера в №01 (37)

ХОРОШО: Мы уже не раз восхищались красотами шутера ***Crysis***. Вот и новые скриншоты не подвели. Посмотри, как эффектно и правдоподобно солдат проламывает доски деревянного сарая. Такой физики нет ни в одной другой игре.

ПЛОХО: Ничего откровенно плохого об игре сказать нельзя. К высоким системным требованиям ты наверняка уже готов. Внушает опасение лишь неторопливость разработчиков: выход проекта переносили дважды, и точная дата не известна до сих пор.



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
GRIN
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в текущем номере





ХОРОШО: Разработчики сделали ставку на мощный AI и улучшенную графику. Вторая часть порадует эстетов доработанным освещением, сменой дня и ночи в реальном времени, интерактивным окружением, а также искушенными в военном деле врагами.

ПЛОХО: Жизнь «Призраков» станет еще легче. На службу поступит медик, который будет врачевать раны, а у сил поддержки появится транспорт, доставляющий боеприпасы. Серия медленно, но верно превращается из тактического экшена в обычный боевик.

НАС ЧАСТЕНЬКО ПРОСЯТ БОЛЬШЕ ПИСАТЬ О ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТАХ. ОНО И ПОНЯТНО – ОНИ ВСЕГДА НА СЛУХУ. МЫ БЫ И РАДЫ, ДА ТОЛЬКО ОБЪЕМ ЖУРНАЛА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПУБЛИКОВАТЬ НЕСКОЛЬКО МАТЕРИАЛОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ ПРОЕКТУ, СРАЗУ. ЭТА РУБРИКА ЗАГЛУШИТ ТВОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ГОЛОД: ЗДЕСЬ ТЕБЯ ЖДУТ СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ О САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГРАХ.

В ожидании ХИТА

ASSASSIN'S CREED

ЖАНР ИГРЫ: Action
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
assassinscreed.uk.ubi.com



На прошлогодней выставке E3 компания Ubisoft всячески скрывала особенности сценария грядущего экшена *Assassin's Creed*. Но одно было ясно наверняка: сюжет в игре гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд. Шутка ли, ее разрабатывают создатели отличного боевика *Tom Clancy's Splinter Cell* и современной трилогии *Prince of Persia*.
Пока французские издатели тщательно нагнетали интригу, актриса Кристин Бэлл (Kristen Bell), озвучивавшая персонажей, о строжайшей секретности легкомысленно забыла. В итоге мир узнал, что же на самом деле скрывается за похождениями профессионального убийцы в средневековом городе. Подозрения, возникшие после E3, оправдались – в Assassin's Creed действительно больше научной фантастики, чем древних приключений. В основе истории – эксперименты над генной памятью людей. Руководствуясь убеждением, что в ДНК человека хранятся сведения о его далеких предках, ученые с помощью невероятных технологий отправляют героя в путешествие по этим «клеточным» воспоминаниям. Выходит, ассасин Альтаир – парень из будущего, а не из прошлого, и действовать ему, возможно, доведется не только в эпоху крестовых походов.

WARHOUND

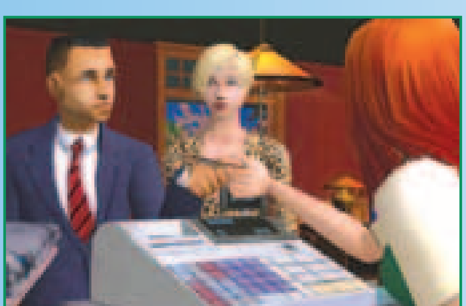
ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
warhoundgame.com



Создатели экшена *Chrome* – разработчики из компании Techland – решили отвлечься от космических страстей. Их следующий интерактивный боевик – *Warhound* – не позволит игрокам покинуть Землю, но, тем не менее, гарантирует массу незабываемых ощущений.
В роли матерого наемника (его имя держится в строжайшем секрете) мы отправимся в рискованные путешествия и сразимся с врагами во всех уголках света. Главное достоинство проекта – практически полная свобода действий. Мы сами будем выбирать понравившиеся задания и способы их выполнения.
Помимо богатого арсенала разработчики обещают разномастный военный транспорт – от легких джипов до тяжелых танков. В ожесточенных схватках и без того нюхнувший пороху герой обретет еще больше ценных знаний, которые отразятся на его характеристиках.
Эстеты наверняка оценят усилия дизайнеров и программистов, которые старательно ретушируют графику. Доработанный Chrome Engine «познакомили» с десятой версией DirectX, так что боевой «вояж», начало которого запланировано на четвертый квартал этого года, порадует нас живописными пейзажами.

THE SIMS LIFE STORIES

ЖАНР ИГРЫ: Life Sim
ДАТА ВЫХОДА: 2 марта 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.thesimsstories.co.uk



Долгие годы серия *The Sims* варилась в собственном соку: разработчики регулярно выпускали наборы новых декораций и вещей, но концепция по сути, не менялась. Вместе с виртуальными человечками мы обустраивали дом, отправлялись за покупками в город, веселились на вечеринках, открывали собственное дело, дрессировали домашних животных. Конкретной цели у игры не было. Мы просто приятно проводили время в компании веселых человечков.
Новая ветвь сериала с говорящим названием *The Sims Stories* изменит ситуацию в корне. Каждый ее эпизод являет собой завершенную историю с яркими героями и множеством примечательных событий. Первая часть называется *The Sims 2: Life Stories* (в России игра выйдет под названием *«The Sims 2: Житейские истории»).* Она повествует о двух одиноких сердцах. У Райли Харлоу и Винсента Мура личная жизнь не сложилась. Герой и героиня окончательно разочаровались в любви. Но, случайно встретившись, они рискнули закрутить роман. Его исход зависит от тебя, хотя сценаристы тоже приложили руку к любовной истории, в которой найдется место как слезам, так и смеху. Похоже, у «симсов» открывается второе дыхание.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ
РАЗЫСКИВАЕТСЯ
ТАНЯ ТОРМЕНС
...СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!
7.62 mm
APEIRON
7.62 mm
"7.62" - тактический боевик
в духе классических представителей жанра:
Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада Е5.
Наемник-профессионал идет по следу известного российского «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация, противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев, необходимость правильно выбирать друзей и врагов, превращают рутинную прогулку по стране в крайне напряженное приключение.
Ключевые особенности игры:
• Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года* «Бригада Е5: Новый Альянс»
• Обновленная графика.
• Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based
• Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками и возможностью модификации.
• Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки
• Три десятка наемников.
• Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько вариантов финала.
1С
ФИРМА "1С"
7.62 mm
Реклама
1С
ФИРМА "1С"
APEIRON
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 «Апейрон». Все права защищены.



ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК
BioWare Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
masseffect.bioware.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Иван Гусев

MASS EFFECT

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ 2183



Mass Effect – очередная «игра мечты». Если безоговорочно верить рассказам разработчиков (чего никогда не следует делать, даже если речь идет о канадских гениях из BioWare), их новый проект – само совершенство. В нем уместилась огромная вселенная, включающая больше сотни планет, эпический сюжет, традиционно посвященный надвигающемуся Апокалипсису, достаточно простая, но интересная ролевая система и динамичная боевка. Скептики скажут: «Ну и что здесь особенного?» И действительно, с чего вдруг такой ажиотаж вокруг Mass Effect? Давай разбираться.

ВОССТАНИЕ МАШИН

Первый контакт землян с внеземной цивилизацией состоялся в 2157 году. Знакомство с турианцами оказалось не слишком приятным и спровоцировало кровопролитную войну. Конфликт привлек внимание межгалактического Совета Цитадели, эдакой космической ООН, объединяющей множество инопланетных государств. Дипломатическими методами войну прекратили, а представителей человечества пригласили участвовать в заседаниях Совета.

Спустя 31 год командир Шепард впервые ступил на борт звездолета «Нормандия». Молодой, но многообещающий офицер – член военной организации N7 (ее задача – следить за порядком в космосе). Возможно, Шепард надеялся, что ему предстоит ловить космических пиратов и выписывать капитанам звездолетов счета за превышение скорости, однако судьба сыграла с ним злую шутку.

Давным-давно одна исчезнувшая и почти позабытая раса создала себе роботов-помощников – гетов. Спустя какое-то время машины взбунтовались и уничтожили своих хозяев. С тех пор каждые 50 тысяч лет они возвращаются в нашу вселенную и несут гибель всему живому. Геты собирают органику и перерабатывают ее. Так или иначе, 2183 год грозит стать последним не только в истории человечества, но и многих «чужих» цивилизаций, если только… если только бравому командиру не удастся помешать гетам. Судьба Вселенной в твоих руках!

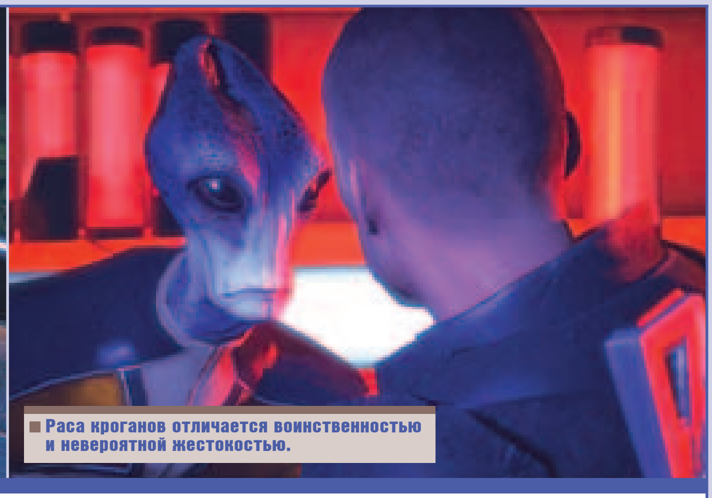
ОН ИЛИ ОНА?

Знакомство с Mass Effect начинается так же, как и в большинстве других RPG – с создания персонажа. Разработчики неспроста наградили главного героя «бесполым» именем. По воле игрока командир Шепард может стать как мужчиной, так и женщиной. Определившись с цветом кожи, прической и прочими параметрами, выбери класс персонажа и распредели отведенные баллы между способностями. Сам решай, кем быть: солдатом, адептом или инженером. Пер-

БОЛЕЕ ТОГО, РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ УЖЕ ПОСЛЕ РЕЛИЗА ВЫКЛАДЫВАТЬ ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ



Движок Unreal 3 сегодня не знает себе равных.



Раса кроганов отличается воинственностью и невероятной жестокостью.

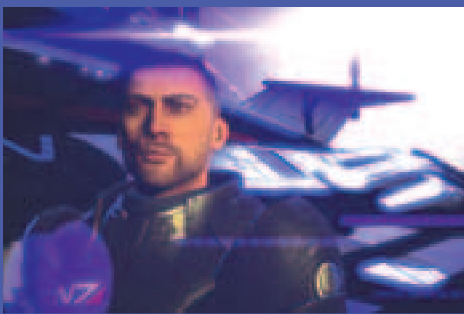
вый знает толк в оружии, второй умеет подчинять себе «темную энергию» (местная магия), а третий превосходно разбирается в технике и без проблем направит огонь вражеских турелей против хозяев. В общем, каждый хорош по-своему и в команде не помешает.

Внешний вид персонажей сильно зависит от их снаряжения. Каждый герой способен нести с собой до четырех видов оружия, причем «стволы» не прячутся в безразмерном рюкзаке, а висят на поясе или на плече.

Итак, персонаж создан, ты выбрал приглянувшиеся навыки и умения и посмотрел все вступительные ролики. Что дальше? Дальше – служба. На карте звездного неба выбираешь планету, где имеются проблемы или конфликты. А затем отправляешься туда на борту «Нормандии» с миротворческой миссией. Некоторые системы имеют прямое отношение к основной сюжетной линии, другие – нет. Но на поверхности каждой из них есть где прогуляться и с кем повоевать. Более того, разработчики обещают уже после релиза Mass Effect выкладывать для скачивания дополнительные задания, действие которых развернется в неизведанных мирах.

ЭКСКУРС В БУДУЩЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

В 2148 году человечество обнаружит на Марсе следы пребывания инопланетной расы. Спустя год на одном из спутников Плутона отыщут еще несколько «подарочков», оставленных неземной цивилизацией. Не вдаваясь в детали, скажу, что люди быстро изучат и поймут принцип работы инопланетных технологий. Наши звездолеты смогут перемещаться в пространстве на расстояния в несколько тысяч световых лет, и мы наконец-то покинем пределы опостылевшей Солнечной системы. Настало время осваивать большой космос!



ЦИФРОВЫЕ АКТЕРЫ

На дело всегда отправляются три персонажа: командир Шепард и двое членов экипажа «Нормандии». Причем разработчики уверяют, что каждый из героев Mass Effect – полноценная личность с детально проработанным характером и занимательной биографией. Беседуя с товарищами во время миссий, ты сможешь поближе с ними познакомиться и даже закрутить любовную интрижку.

Судя по пресс-версии, разговоры стали живее и правдоподобнее, чем в предыдущих играх BioWare. Если в *Star Wars: Knights of the Old Republic* и *Jade Empire*



Mass Effect легко принять за шутер от третьего лица.

ЖЕЛЕЗНЫЙ НАПАРНИК

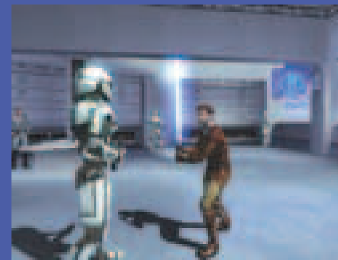


Оказавшись на незнакомой планете, герои *Mass Effect* разъезжают по ее поверхности на модном шестиколесном багги МАКО. Именно на нем ты будешь исследовать обширные территории, созданные лучшими дизайнерами BioWare. МАКО хорош и в бою: врагов можно обстреливать из тяжелого оружия или просто давить. Багги можно (и нужно) модифицировать по ходу игры: менять двигатели на более мощные, улучшать броню, навешивать новые «пушки».



На боевое задание всегда отправляются трое.

ПРИВЕТ ДЖЕДАЯМ



Темная энергия в *Mass Effect* сродни магии. Под ней подразумевается некая сила, которая питает Вселенную (*ничего не напоминает? – прим. ред.*). Способов ее использовать множество, начиная с телекинеза и создания защитных полей и заканчивая трюками из репертуара рыцарей-джедаев. Разработчики признают: многие сверхспособности они позаимствовали из своей же *KotOR*. Оттуда же перекочевала и необходимость делать непростой выбор.

тебе нужно было выбирать один вариант ответа из нескольких предложенных, то теперь вовсе не обязательно дослушивать пространные речи собеседника до конца. Предположим, подчиненный осмелился поставить под сомнение приказ Шепарда. Стоит ли пытаться урезонить его? Конечно же, нет! Куда веселее грубо прервать его, схватить за грудки и прорычать, брызгая слюной: «Здесь я командир, ясно?!!»

Болтать вообще очень интересно, поскольку собеседники не смотрят, как прежде, бесстрастно в камеру, а правдоподобно реагируют на реплики: смеются, возмущаются, расстраиваются. Нет, все-таки не зря BioWare представляет персонажей Mass Effect не иначе как «цифровые актеры». Они действительно почти как живые. Таким даже Станиславский поверил бы.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Боевая система Mass Effect напоминает механику шутеров от третьего лица. Сражения ведутся в реальном времени, причем акцент делается на слаженные действия всего взвода. Ты можешь в любой момент переключаться между членами партии и отдавать приказы каждому по отдельности, но это совсем не обязательно. Искусственный интеллект «братьев по оружию» на высоте: они не лезут под удар и всегда стремятся занять оптимальную для атаки позицию. Простейшие приказы вроде «прикрой меня» отдаются без необходимости ставить игру на паузу. Однако если ты запланировал более сложную тактическую схему, нужно вызвать соответствующее меню и отдать требуемые распоряжения. К примеру, враг засел в укрытии. Прикажи адепту использовать темную энергию, и с помощью сверхъестественных сил он поднимет противников в воздух. Расстрелять беспомощно барахтающихся над землей бедолаг – не сложнее, чем дать щелбан котенку.

Про техническую начинку игры рассказывать, в принципе, незачем. BioWare использует, вероятно, самый навороченный движок наших дней – Unreal 3. Благодаря ему в Mass Effect практически безупречная картинка. От ярких спецэффектов во время сражений буквально рябит в глазах.

В прошлом году компания BioWare демонстрировала Mass Effect на многих выставках, и журналисты внимательно ее изучили. Надо отдать должное, слабых мест они не обнаружили. Конечно, следует дождаться релиза, прежде чем делать окончательные выводы. Но мы помним, что BioWare плохие игры делать не способна, и это доказано предыдущими работами команды. Похоже, Mass Effect не станет исключением. Жаль только, что сначала игра выйдет на консоли Xbox 360, а PC-версию придется подождать. Но ничего, мы терпеливые.

КУДА ВЕСЕЛЕЕ ГРУБО ПРЕРВАТЬ ЕГО, СХВАТИТЬ ЗА ГРУДКИ И ПРОРЫЧАТЬ, БРЫЗГАЯ СЛЮНОЙ: «ЗДЕСЬ Я КОМАНДИР, ЯСНО?!!»



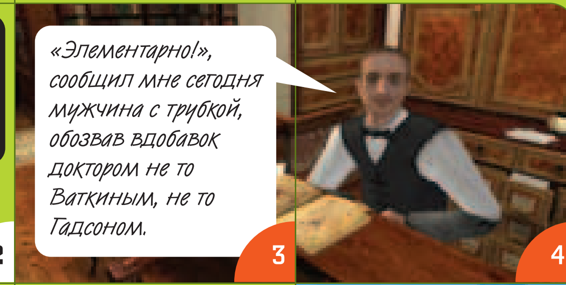
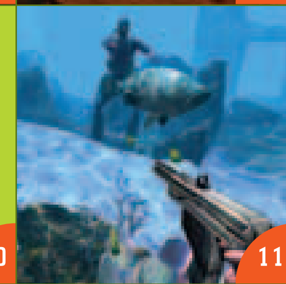
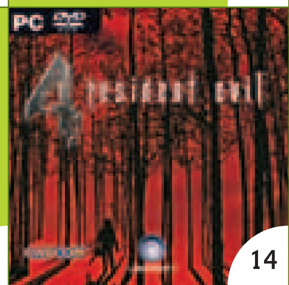
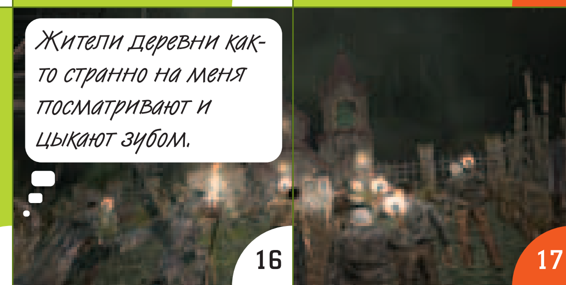
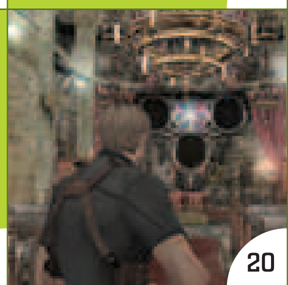
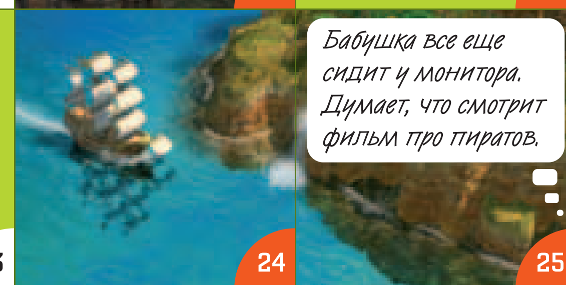
Зарвавшегося бойца можно утихомирить зуботычиной.



В Mass Effect нас ждет добрая сотня планет.

МАРТ / 2007

ДОРОГОЙ ДНЕВНИК

понедельник	вторник	среда	четверг	пятница	суббота	воскресенье
26	27	28	1 	2 **Шерлок Холмс. Секреты Ктулху** Приключения великого сыщика продолжаются – теперь в полном 3D **Квест** В продаже **с февраля**	3  *«Элементарно!», сообщил мне сегодня мужчина с трубкой, обозвав вдобавок доктором не то Ваткиным, не то Гадсоном.*	4
5 *Спал плохо. Снился Владимир Владимирович, спрашивал, как я отношусь к пробуждению Ктулху.*	6 	7 *Собака Баскервилей неожиданно оживилась. Шлепает по болотам, воет, машет куцым хвостом.*	8 	9 **Diver. В поисках Атлантиды** Уникальный синтез симулятора аквалангиста и триллера в стиле «экшн». Сами решайте, что вам ближе. **Action** В продаже **с марта**	10 *«Симулятор дайвера», понимаю...* *А где кнопка «стрелять»?*	11 
12 	13 *Красиво настолько, что всплывать не хочется. Если бы не предатели из «Айзен Кросс»...*	14 	15 **Rezident Evil 4** Культовый консольный «ужастик», наконец, на PC. Страшен как никогда раньше. **Horror** В продаже **с марта**	16  *Жители деревни как-то странно на меня посматривают и цыкают зубом.*	17	18 *Передайте режиссеру, чтобы он развернул камеру. Ненавижу, когда нападают со спины.*
19 *Телевизор заняли родственники. Теперь я смогу поиграть в ЭТО на компьютере.*	20 	21 	22 **Anno 1701** Безупречной выделки экономическая стратегия возвращает нас во времена колонизации Америки. **Стратегия** В продаже **с марта**	23 *Пираты заговорили по-русски!* *Занятно.*	24 	25 *Бабушка все еще сидит у монитора. Думает, что смотрит фильм про пиратов.*
26 	27 **Тунгуска. Секретные материалы** Голливудского размаха история об исчезновении профессора, падении метеорита и между-народном заговоре **Квест** В продаже **с февраля**	28 *Истина конечно где-то рядом.* *А что случилось с профессором Капенковым?*	29 	30 *Заснуть не получается. Куда они подевали ключ?*	31 *Завтра лечу на Карибы. По личному вопросу.*	



Ищи видеопревью на диске!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
GRIN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ghostrecon.us.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

Текст: Борис Соколов

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

МЕКСИКАНСКИЙ КАПКАН, ЯВЛЕНИЕ ВТОРОЕ

Благодаря игровой индустрии имя американского писателя Тома Клэнси превратилось в раскрученный товарный знак. В 2006 году Ubisoft Entertainment выпустила сразу три проекта, названия которых начинались со словосочетания "Tom Clancy's". Значительным спросом (особенно на консолях) пользовались и *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, и *Splinter Cell: Double Agent*, и *Rainbow Six: Vegas*, о чем наглядно свидетельствуют данные о продажах. Увидим ли мы в этом году продолжение всех трех хитов? Вполне вероятно. Но пока доподлинно известно о разработке лишь одного из них. Грядут новые приключения элитного спецподразделения «Призраки».

ЛУЧШИЙ СПОСОБ ОБОРОНЫ – АТАКА

В Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter все события разворачивались в 2013 году на территории города Мехико и его окрестностей. На протяжении одиннадцати миссий в нашем распоряжении находился командир отряда Скотт Митчелл. Приходилось вести переговоры со штабом, прятаться за укрытиями, убивать многочисленных противников и отдавать тактические приказы своим подчиненным. Во второй части ты займешься тем же самым. Изменится лишь время и место боевых действий.

Несмотря на все старания Митчелла и его подопечных в предыдущем эпизоде игры, в 2014-м повстанцы собрались с силами и все-таки свергли законное правительство. Новоиспеченные хозяева Мексики прекрасно осознавали, что рано или поздно к ним в гости пожалуют американские солдаты, и решили нанести упреждающий удар. Огромное количество пехоты и бронетехники спешно перебросили поближе к государственной границе с США – в город Сьюдад-Хуарес. По странному стечению обстоятельств во время атаки террористов поблизости оказался отряд особого назначения «Призраки». Звездно-полосатые генералы поставили спецназовцам задачу: в течение 72 часов нейтрализовать неприятеля.

«УБИТЬ БИЛЛА» ОТ ТОМА КЛЭНСИ

Плотно стоящие однотипные высотки Мехико из первой части сменят знаменитые техасские пустыни. Впрочем, это не означает, что сражения происходят в чистом поле. Некоторые миссии развернутся в приграничных населенных пунктах. На открытых пространствах тебе придется чаще использовать в качестве прикрытия бронетехнику и переползать от одного огневого рубежа к другому по-пластунски. Наконец-то появится мирное население: на улочках тут и там встречаются обычные люди. И даже животные.

На первых порах нас заставят отражать атаки хорошо вооруженных мексиканских солдат в окрестностях Эль-Пасо. Помнишь сцену расстрела посетителей церкви во время репетиции свадебной церемонии в фильме Квентина Тарантино «Убить Билла»? Так вот, трагедия произошла как раз в том самом городке.

ПОМИМО ПУЛЕМЕТЧИКА, ШТУРМОВИКА И СНАЙПЕРА ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ ДОСТУПЕН ЕЩЕ ОДИН КЛАСС БОЙЦОВ – ВРАЧ



MULE – это не только бронированный щит на колесах. Внутри «ослика» хранится оружие и дополнительные обоймы.



Так выглядит картинка, передаваемая с борта беспилотного робота-разведчика UAV. Противники автоматически помечаются красными ромбиками.

После победы над супостатами начнется вторая фаза операции – переход в контрнаступление.

СПЕЦНАЗОВЦЫ ВПРЯГЛИ ОСЛА

Во время выполнения ряда заданий вражеские силы будут слишком велики, и тебе придется вызывать авиационную поддержку. Как это делается? Очень просто: надо передать в штаб точные координаты местности. Через некоторое время на небольшой высоте пролетит реактивный самолет и разбомбит все к чертовой бабушке. Беспилотный робот-разведчик UAV отныне доступен намного чаще, чем раньше. Теперь передаваемая им картинка располагается не в верхней левой части монитора, а разворачивается на весь экран. Кроме того, разрешается регулировать высоту полета. Правда, имеется одна тонкость: если UAV зависнет над противником слишком низко, то его быстренько нашпигуют свинцом. Рискнешь – получишь более качественную картинку с точным указанием дислокации террористов.

ПИСАТЕЛЬ НА СЛУЖБЕ У ИГРОПРОМА

Помимо *Ghost Recon* и упоминавшихся в статье сериалов *Rainbow Six* и *Splinter Cell* имя Тома Клэнси использовалось в ряде других игр. В 1987 году на нескольких платформах появился симулятор подводной лодки *The Hunt for Red October*, в основу который лег сюжет одноименного дебютного романа американского писателя. Через несколько месяцев состоялся релиз *Red Storm Rising*. С 1990 по 2002 год вышли симуляторы *The Cardinal of the Kremlin* и *Tom Clancy's SSN*, стратегии *Tom Clancy's Politika* и *Shadow Watch*, а также тактический шутер *The Sum of All Fears*.



В Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 арсенал пополнится доселе невиданной единицей техники – MULE. «Ослик» напоминает БТР без башни. Укрывшись внутри, ты сможешь подобраться к вражеским позициям вплотную.

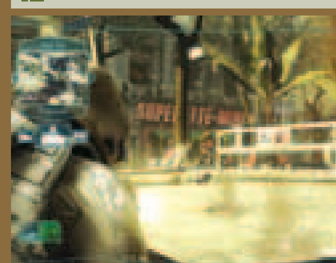
МЕДИК! МЕДИК!!!

На этом новшества не заканчиваются. Помимо пулеметчика, штурмовика и снайпера во второй части доступен еще один класс бойцов – врач. Эскулап носит за спиной огромный рюкзак с медикаментами и вооружен слабеньким пистолетом-пулеметом, так что во время перестрелки толку от него мало. Зато в нужный момент он способен спасти жизнь своих товарищей.
Из Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas в игру перекочевала возможность прижимать-



Пока яркое пламя закрывает террористам обзор, медик сможет спокойно отнести раненого бойца в укромное место.

БОЛЬШЕ РЕАЛИЗМА



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 появится на трех платформах. Вариант для «персоналки» разрабатывает компания GRIN. PC-версия будет существенно отличаться от консольных собратьев. Вместо перспективы от третьего лица мы получим классический вид «из глаз». С поверхности уровней исчезнут аптечки. Увы, нам не разрешат пользоваться опцией quick save. Сохранения происходят автоматически в контрольных точках.



Броневик надежно прикрывает медика.

ВЕЛИКАЯ СТЕНА



Разработчики стараются отразить в своем творении последние изменения в отношениях между США и Мексикой. В игре террористы постараются разрушить стену, возведенную на границе двух стран. Летом прошлого года американский Сенат действительно выделил два миллиарда долларов на строительство пятисот километров заграждений и дополнительных блокпостов. По мнению властей, это очень выгодное вложение денег.

ся к стенам и на мгновение высовываться из-за укрытия, а также интерфейс выбора оружия и улучшенная система отдачи быстрых приказов. Впрочем, ничто не мешает тебе отдавать команды как отдельно взятому спецназовцу, так и всему подразделению, ориентируясь по электронной карте.

ВСЕ ВНИМАНИЕ МЕЛОЧАМ

Фанатам первой части может показаться, что графика не изменилась ни на йоту. На самом деле это обманчивое впечатление. Модели персонажей, оружия и бронетехники обросли дополнительными полигонами, здания в городах стали куда разнообразнее, значительно улучшилась детализация теней. Вдобавок ко всему появилось несколько дополнительных графических эффектов: ракеты на некоторое время оставляют за собой белые шлейфы, клубы дыма застилают небо и постепенно расползаются по всей улице, а усовершенствованная версия коммуникационной системы Cross Com бликует на солнце.

Судя по видеороликам, лучше всего у разработчиков получились взрывы. Яркое пламя на мгновение обвивает расположившиеся поблизости объекты. Обломки, кусочки грязи и частички пыли разлетаются в полном соответствии с законами физики. Возникает ощущение, что ты имеешь дело не с компьютерной игрой, а исполняешь главную роль в дорогостоящем голливудском боевике.

В основе большинства уровней лежит реально существующая местность. Разработчики в течение недели внимательно изучали пригороды Сьюдад-Хуареса и Эль-Пасо, сделали тысячи фотографий и отсняли на цифровые видеокамеры гигабайты ценного материала. Оказывается, на границе Мексики и США очень часто меняется ландшафт. Разумеется, это будет отражено в игре.

ОБЛОМКИ, КУСОЧКИ ГРЯЗИ И ЧАСТИЧКИ ПЫЛИ РАЗЛЕТАЮТСЯ В ПОЛНОМ СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИКИ

ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ, ДА ПОГУЩЕ ВЛЕЙ

От второй части Advanced Warfighter не следует ждать чего-то революционного. Зачем крушить исправно работающий механизм и возводить на его обломках что-то принципиально новое? Разработчики не хотят экспериментировать. Они решили оставить все лучшее из предыдущего эпизода сериала, внесли несколько изменений в геймплей и слегка улучшили графику. Если год назад тебе понравилось уничтожать террористов, то наверняка захочешь еще раз ощутить себя бойцом команды «Призраки». Дерзай!





Перед тобой остатки попавшего в засаду конвоя с бронетехникой.



Прежде чем приступить к уничтожению врагов, надо внимательно изучить окружающую местность.



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Splash Damage и id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.enemyterritory.com
ДАТА ВЫХОДА
5 июня 2007 года

Текст: Александр Краснов

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

Онлайновые игры у рядового потребителя сразу ассоциируются с *Ultima Online*, *EverQuest*, *World of Warcraft* и прочими MMORPG, изменившими привычный образ жизни миллионов людей. Но есть и другие сетевые развлечения. Игроку предлагают строить базы, командовать армиями или просто участвовать в бесшабашных, но жутко увлекательных перестрелках. В конце концов, не у каждого хватит терпения неделями прокачивать какого-нибудь мага и проводить часы в лавках, подбирая ему волшебные штаны получше.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ПОЛЕ БИТВЫ

Интерес к онлайновым шутерам растет с каждым годом. Да не к простым, где мультиплеер – лишь скромное приложение к одиночной кампании, а по-настоящему масштабным и оригинальным. Таких в последнее время становится все больше. Среди них не последнее место занимает серия *Battlefield*, которая совсем недавно пополнилась новым эпизодом – *Battlefield 2142*. Чтобы на равных конкурировать со знаменитой линейкой блокбастеров, компания Activision выложила свой главный козырь – лицензию на использование торговой марки *Quake*.

Как мы помним, раньше поклонникам легендарного шутера от id Software приходилось бороться с монстрами, по большей части в тесных подземельях и узких коридорах. В этот раз их ждут просторные территории, где развернутся масштабные битвы с использованием артиллерии и авиации. Впрочем, авторы почти не использовали наработки своих коллег, которые занимались разработкой второй и четвертой частей. Но кое-что все-таки осталось. Например, несколько знакомых видов оружия и транспорта. А также жестокая раса строггов.

Enemy Territory: Quake Wars рассказывает о самом начале войны наших потомков с инопланетными захватчиками. Если верить сюжету, вторжение начнется совсем скоро. Через 60 лет на Землю без предупреждения нападет армия «чужих». Их цель – колонизировать голубую планету. Но люди оказались совсем не так беспомощны, как представляли себе предводители агрессоров. Блицкриг вражины проверпнуть не смогли. О дальнейших событиях ты знаешь из сюжета предыдущих частей Quake: наши военные найдут силы отвеснить врага обратно в космос, а затем и сами наведаются к нему в гости.

Об эпической борьбе в Quake Wars, как водится, будут вспоминать мельком. В основном события развиваются при помощи брифингов. Все-таки это онлайновый экшен, где на первом месте стоит не продуманная фабула, а баланс сторон и дизайн уровней. При этом разработчики не хотят просто на скорую руку смастерить двадцать карт, запустить на серверы пару десятков игроков и заставить их бессмысленно сражаться друг с другом. Неважно, на стороне строггов или людей ты сражаешься. Все равно получишь особое задание. О нем ты подробно узнаешь в момент инструктажа.

В этот раз нас ждут просторные территории, где развернутся масштабные битвы с использованием артиллерии и авиации



Обычно наводчики находятся неподалеку от места сражения и дают команду артиллерии открыть огонь.



Этот «малыш» без труда уничтожит несколько танков.

Дело в том, что в каждой миссии есть свои особенные цели. Если не справиться с их выполнением – команда проиграет. Твои действия во время операции зависят в первую очередь от специальности. На выбор штурмовик, снайпер, диверсант, медик или инженер. Например, людям необходимо починить поврежденный мост, чтобы переправить тяжелую бронетехнику на другой берег реки. А затем добраться до вражеской базы и устроить там резню. Пока инженеры заняты ремонтом, остальная часть команды должна сдерживать натиск противника. После того как мост восстановлен, снайперы и диверсанты уничтожат генераторы базы, чтобы избавиться от силового поля. Затем основные силы смогут прорваться к позициям строггов. Несмотря на то, что авторы уверены в доступности и ясности своих брифингов, вряд ли толпа новичков сможет сразу провернуть такую сложную аферу. В лучшем случае они удовольствуются режимом deathmatch, а в худшем достанут с полки Battlefield 2142.

НА ЗАПРЕТНОЙ ТЕРРИТОРИИ

История *Enemy Territory: Quake Wars* началась очень давно. Первая игра из серии Enemy Territory была бесплатным дополнением к ***Return to Castle Wolfenstein***! Появилась она в 2003 году и включала в себя небольшой набор карт, созданных по образу и подобию самых длинных уровней оригинальной игры, а также слегка улучшенный сетевой режим. Enemy Territory моментально стала одной из самых популярных сетевых модификаций того времени. В том момент **никто и не предполагал**, что на свет появится похожий проект. Но уже высокобюджетный.

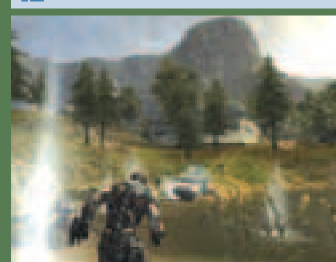


Для самых отчаянных и смелых команд в Enemy Territory: Quake Wars найдутся задачи посложнее. Одной из главных особенностей станет так называемая «многопользовательская кампания». В нее включаются три-четыре этапа, связанных между собой нехитрым сюжетом. В этом режиме игроки будут не просто сражаться и выполнять задачи миссии, но и накапливать опыт. С переходом на следующий уровень игра учтет все заслуги и вознаградит героя должным образом. За хорошую службу можно получить дополнительные очки здоровья и новые стволы, о которых менее расторопным воякам остается лишь мечтать. Те игроки, которые подключились к серверу в середине кампании, будут без церемоний лишены возможности поучаствовать в самых



Не одно поколение игроков уничтожало этих красавцев.

МЕГА-ТЕКСТУРЫ



Мы уже привыкли, что игры, которые хотя бы отдаленно связанные с именем Джона Кармака (John Carmack), как минимум радуют глаз первосортной картинкой. Вот и *Enemy Territory: Quake Wars* предложит нам нечто более необычное, чем улучшенный движок *Doom 3*. В игре будет использована новая технология – “MegaTexture”, позволяющая нанести на весь уровень одну сплошную текстуру. Это позволит снизить нагрузку процессора без ущерба для качества.



Дизайнеры уровней, судя по всему, не стали оригинальничать. Нас опять ждет битва рядом с каким-то заводом.

ЦАРЬ-ПУШКА



Победу в *Enemy Territory: Quake Wars* одержит не только тот, кто метко стреляет из винтовки и умело водит бронетранспортер. Исход практически любого сражения может измениться после меткого артиллерийского залпа. Как следует прицелившись, ты сможешь сокрушить гигантских роботов и сорвать вражескую атаку. Вероятно, обычных игроков мало заинтересуют такие возможности. Но если ты собираешься играть в команде, то эта возможность незаменима.

интересных боях. Прежде чем оказаться в гуще сражения рядом с грозными ветеранами, они должны выполнить несколько второстепенных задач, чтобы сравниться с остальными.

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ

Хотя Enemy Territory: Quake Wars задумывается как глобальный мультиплеерный шутер, размеры карт небольшие. Не более одного квадратного километра. Авторы не хотели, чтобы мы скучали, уныло блуждая по бескрайним просторам в поисках одинокого врага. Однако они верят, что этого должно хватить для крупных сражений.

Транспортные средства станут неотъемлемой частью любой битвы. По старой традиции водить технику может абсолютно любой игрок. Даже медик. Машин пока представлено немного. Да и оригинальностью они, честно говоря, не отличаются. Люди разъезжают по руинам родных городов на футуристических «Хаммерах», танках и вертолетах. Хочется выделить разве что мобильный командный центр, который больше всего напоминает броневик на колесах. В распоряжении строггов летающие бронетранспортеры, юркие истребители и внушительные шагающие роботы. Не удивляйся, если ты уже где-то видел похожий набор – в Quake Wars сюрпризов в этом плане ждать не приходится.

В качестве утешения – современная графика. Бал правит улучшенный движок *Doom 3* и *Quake IV*, который даже спустя три года способен на многое. Местные спецэффекты не разочаруют любителей ярких сражений. А футуристические пейзажи получились на удивление живыми и притягательными.

Enemy Territory: Quake Wars откладывали несколько раз, желая довести игру до совершенства и исправить оставшиеся ошибки. Будем надеяться, мы ждали не напрасно.

Если обещания авторов воплотятся в жизнь, то маститым сетевым шутерам придется потесниться, уступив дорогу молодому и интересному конкуренту. А там уже за дело возьмутся создатели карт и модификаций, которые отшлифуют геймплей до блеска. Да будет хит.



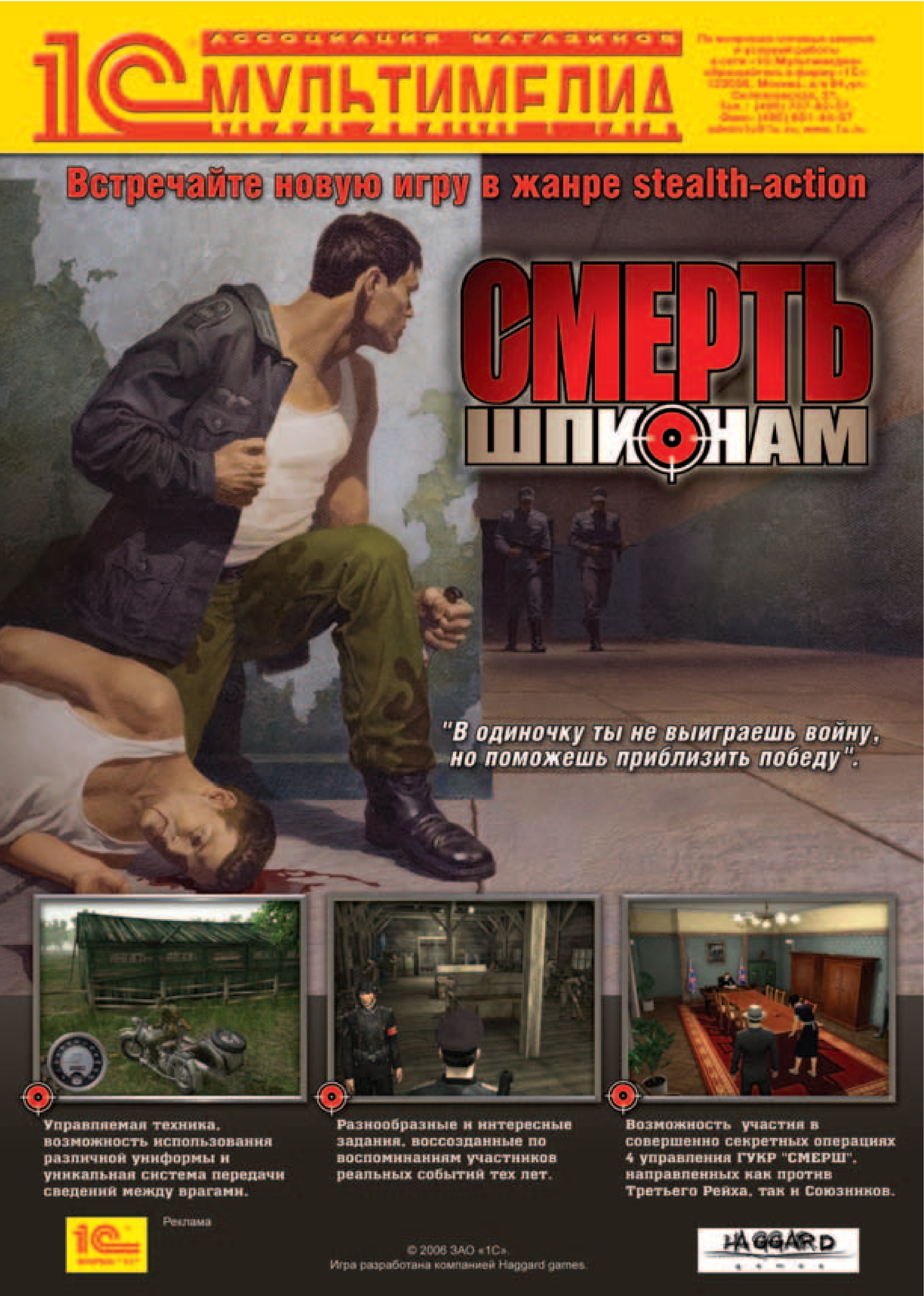
АВТОРЫ НЕ ХОТЕЛИ, ЧТОБЫ МЫ СКУЧАЛИ, УНЫЛО БЛУЖДАЯ ПО БЕСКРАЙНИМ ПРОСТОРАМ В ПОИСКАХ ОДИНОКОГО ВРАГА



Как видишь, в будущем люди по воде рассекают на вполне обычных катерах. Интересно, что предпочитают строгги?



Вид из кабины шагающего робота настолько прекрасен, что спускаться на землю совсем не хочется.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Встречайте новую игру в жанре stealth-action
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
"В одиночку ты не выиграешь войну, но поможешь приблизить победу".
Управляемая техника, возможность использования различной униформы и уникальная система передачи сведений между врагами.
Разнообразные и интересные задания, воссозданные по воспоминаниям участников реальных событий тех лет.
Возможность участия в совершенно секретных операциях 4 управления ГУКР "СМЕРШ", направленных как против Третьего Рейха, так и Союзников.
Реклама
© 2006 ЗАО «1С».
Игра разработана компанией Haggard games.
HAGGARD



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ep2.half-life2.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2007 года

Текст: Борис Соколов

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

Valve Software всегда уделяла внимание своим фанатам. Подопечные Гейба Ньюэлла (Gabe Newell) периодически устраивают экскурсии, общаются с поклонниками на форумах и стараются не отказывать в интервью журналистам. Но при этом разработчики умеют до определенного времени тщательно скрывать от многочисленной армии фанатов сведения о своих новых проектах. *Half-Life 2: Episode Two* – не исключение.

СПЛОШНЫЕ СЕКРЕТЫ

Отсутствие информации о сюжете игры породило множество домыслов. Каждый новый видеоролик только увеличивал количество слухов. Например, фанаты сериала долгое время спорили между собой: останется ли Аликс в живых после падения с разрушенного моста или нет? Одни ссылались на давнее интервью Гейба Ньюэлла, в котором он сказал, что в одном из трех запланированных эпизодов нам придется проститься с кем-то из главных героев. Другие уверяли, что дочь Элайа Вэнса, лежащая на лапах вортигонта, незаметно пошевелила рукой. Как будет на самом деле, мы узнаем только после выхода игры. На данный момент достоверно известно лишь то, что Гордону Фримену необходимо доставить украденную из Цитадели информацию ученому Айзеку Кляйнеру.

Если верить обещаниям сценаристов, во втором эпизоде раскроется наконец тайна человека с чемоданчиком в руках. Спустя девять лет после выхода оригинального *Half-Life* мы наконец-то узнаем, кто такой G-Man, откуда он появился, что им движет и не ведет ли он двойную игру.

ЗАГОРОДНЫЕ ПРОГУЛКИ

Серые улочки Города 17 и железобетонные конструкции Цитадели сменят патрулируемые страйдерами леса, подземелья, где обосновались муравьиные львы, заброшенная железнодорожная ветка, высохшая река и хранилище ракет. В этот раз ландшафты скопированы с реальных прототипов. По сравнению с предыдущими частями сериала открытые пространства больше не напоминают огороженные невидимыми стенами гигантские коридоры.

Молчаливый мистер Фримен примет участие в крупномасштабном сражении с силами Альянса. По сравнению с ним знаменитая высадка на Омаха Бич из *Medal of Honor: Allied Assault* покажется возней в песочнице. Разрушенные здания, снующие туда-сюда союзники, шум, гам, непрерывная пальба, усыпанная гильзами земля и, конечно же, огромное количество противников – вот главные козыри батальных сцен из второго эпизода. Кроме того, значительно улучшится уровень искусственного интеллекта противников. Солдаты Альянса даже научились подбирать с пола прилетевшие гранаты и бросать их в твою сторону.

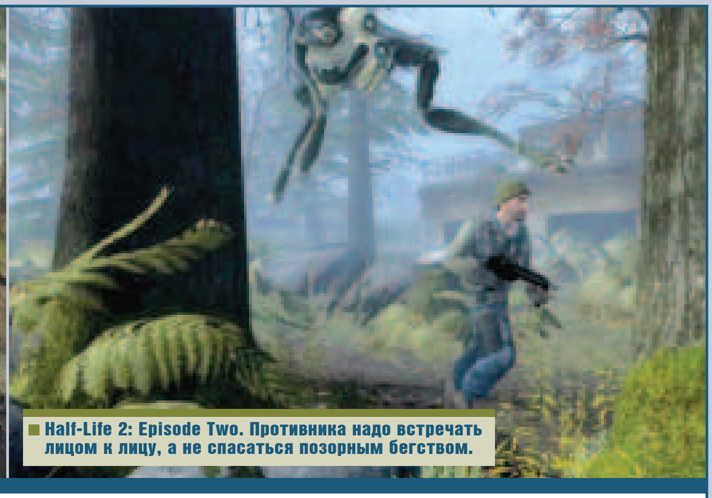
БРАТЬЯ МЕНЬШИЕ

О новых противниках известно немного. Помнишь промелькнувших в первой гла-

Разработчики учли замечания фанатов и вновь разбавили пешие прогулки поездками на транспорте



Half-Life 2: Episode Two. Этих ребят нельзя подпускать к себе слишком близко. За несколько секунд они превратят твой защитный костюм в решето.



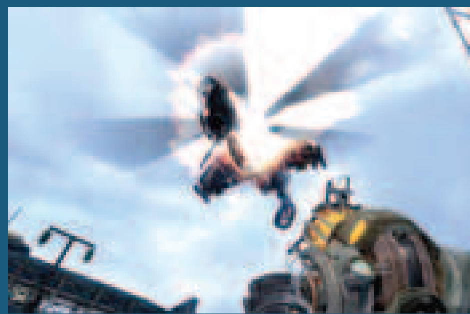
Half-Life 2: Episode Two. Противника надо встречать лицом к лицу, а не спасаться позорным бегством.

ве *Half-Life 2: Episode One* мини-страйдеров? Оказывается, официально эти биомеханические создания высотой в два с половиной метра называются Охотниками. Предназначены они для прикрытия пехоты и поддержки в бою более крупных моделей страйдеров. Охотники без проблем проникают внутрь различных помещений. Единственное, что недоступно их ярким глазам-фонарям – это сырые подземелья, где тебя будет сопровождать один из вортигонтов.

Арсенал Гордона Фримена пополнится штуковиной под названием Strider buster. Это оружие заряжено специальными бомбами, высасывающими энергию из треногих железяк. Ненавистная многим и многими любимая гравипушка получит дополнительную функцию. Какую именно, увы, неизвестно.

ОХ УЖ ЭТИ ПЕРЕНОСЫ!

Half-Life 2: Episode Two **должен был обосноваться на полках магазинов прошлой осенью. Первые слухи о переносе даты релиза появились еще в июне. Директор по маркетингу Valve Software Дуг Ломбарди (Doug Lombardi) уверял, что игра выйдет перед началом рождественских праздников. Однако в конце августа разработчикам пришлось признать факт, что до зимы они не управятся. Игру пообещали выпустить в I квартале 2007 года. Недавно стало известно, что в качестве нового ориентира выбрана грядущая осень.**



ЭКИПАЖ МАШИНЫ БОЕВОЙ

Разработчики учли замечания фанатов и вновь разбавили пешие прогулки поездками на транспорте. В видеороликах мелькнуло некое подобие багги. Наконец-то игрок сможет сформировать полноценную команду. Представь себе следующую ситуацию: ты сидишь за баранкой и пытаешься объехать сбрасываемые с вертолета мины, а твой напарник отстреливает встречающихся на пути противников.

Позаботились и о кинематографичной физике. Красивые взрывы и разлетающиеся на обломки здания – плод трудов **Грея Хорсфилда** (Gray Horsfield). До перехода в игровую индустрию он работал на компанию Weta Digital и участвовал в создании спецэффектов к таким известным голливудским блокбастерам, как «Ван Хельсинг», «Я, робот», «Кинг Конг» и трилогии «Властелин колец».

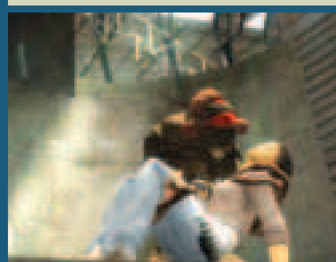
БЕСПЛАТНЫЕ ПОДАРКИ

К Half-Life 2: Episode Two бесплатно прилагаются две полноценных игры.



Team Fortress 2. Все классы бойцов держат в руках оружие больших размеров. Иногда длина ствола равняется росту персонажа.

ОРАНЖЕВАЯ ИГРА

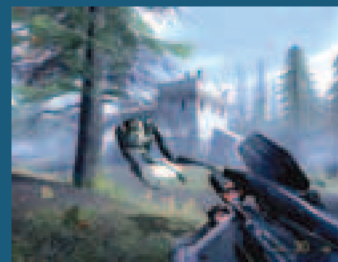


Некоторое время в интернете гулял слух, что Valve Software переименовала *Half-Life 2: Episode Two* в Half-Life 2: Orange. На самом деле в оранжевый цвет будет окрашен один из вариантов коробки с игрой. Помимо второго эпизода, Team Fortress 2 и Portal в него войдут *Half-Life 2* и *Half-Life 2: Episode One*. Цена составит $59.99. Более экономичный вариант за $39.99 под названием Black Box не будет включать в себя предыдущие творения компании.



Half-Life 2: Episode Two. Зачем Гордону Фримену фонарик, если под ногами валяются живые светильники?

СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ



Улучшенная графическая начинка игры отличается улучшенной системой динамического освещения, доселе невиданными эффектами отражения и поддержкой усовершенствованных мягких теней. Разумеется, никуда не денется и новомодная технология High Dynamic Range из первого эпизода. Но при этом не стоит забывать, что движку Source стукнуло три года. Так что никаких визуальных революций от *Half-Life 2: Episode Two* ждать не следует.

Первая из них – долгожданный *Team Fortress 2* на движке Source. Разработка началась в 1998 году, а дебютная презентация публике состоялась в Атланте на выставке E3 1999. Тогда проект походил на эдакий прототип *Battlefield*: командные сражения, несколько классов солдат, реалистичное стрелковое оружие и боевая техника. К 2007 году от прежней задумки осталось одно название. Сейчас долгострой напоминает трехмерный мультипликационный боевик «про шпионов» образца середины 60-х годов прошлого столетия. С участием забавных персонажей.

Тебе не надо прищуривать глаза и пытаться рассмотреть знаки отличия на форме. Каждый класс бойцов обладает неповторимой запоминающейся внешностью. Медики бегают с огромными шприцами, инженеры не расстаются с гаечными ключами и возводят турели, шпионы внезапно появляются за спинами своих противников и вонзают в тела бедолаг ножи-бабочки, а шустрые разведчики пользуются полицейскими дубинками. За девять лет игра переродилась из реалистичного сетевого шутера в развеселый экшен. Однако разработчики не забывают о традициях. В Team Fortress 2 войдут все самые популярные карты и режимы игры из первой части, а также несколько новинок.

ПОРАСКИНЬ МОЗГАМИ

Второй бонус называется *Portal*. В этой необычной игре разработчики продемонстрируют все свои достижения в области виртуальной физики. С помощью специальной пушки ты сможешь открывать порталы. Происходящее больше напоминает не построенный по принципу «убей их всех» классический шутер от первого лица, а эдакий сборник интересных головоломок, на решение которых среднестатистический пользователь потратит три-четыре часа. Одну и ту же задачку можно решить двумя-тремя способами, а в некоторых ситуациях бета-тестеры умудрились придумать аж двадцать-тридцать вариантов.

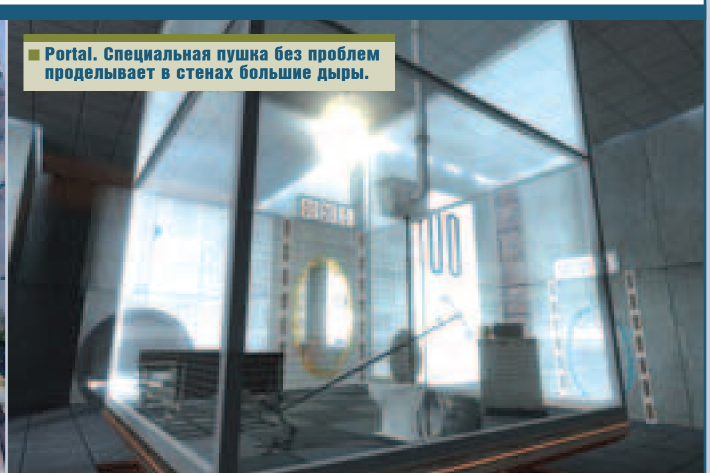
ТРИ В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

В начале осени мы получим не одну, а сразу три полноценных игры. Мы наконец узнаем о новых приключениях мистера Гордона Фримена и, быть может, наконец-то раскроем тайну загадочного человека с дипломатом. А затем сможем сразиться с друзьями по сети, управляя мультяшными персонажами из Team Fortress 2. И, наконец, решим несколько затейливых головоломок при помощи выстрелов из «портальной» пушки. Такой удивительный набор стоит дождаться. Если дату релиза опять не перенесут (Valve, ну сколько можно уже?), этой осенью мы наконец заполучим долгожданный «второй эпизод».

Разрушенные здания, снующие туда-сюда союзники, непрерывная пальба, усыпанная гильзами земля и много противников



Half-Life 2: Episode Two. Лес рубят – щепки летят. Страйдер оставляет за собой только развалины.



Portal. Специальная пушка без проблем проделывает в стенах большие дыры.


СТРАТЕГИЯ
ГАЛАКТИЧЕСКОГО
МАСШТАБА
www.supremecommander.ru
SUPREME COMMANDER™
«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»
Игромания
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Games for Windows
GAS powered GAMES
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Бука



ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Ascaron Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sacred2.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2007 года

Текст: Андрей Первый

SACRED 2: FALLEN ANGEL

СВЯЩЕННЫЙ СИКВЕЛ

Уже больше десяти лет в умах некоторых разработчиков компьютерных игр царит одна-единственная мысль: как же убить проклятого *Diablo*. Как изобрести такой дизайн и написать такой программный код, чтобы геймеры наконец забыли про нетленку от Blizzard и всецело переключились на их, вне всяких сомнений, куда более занятное творение. Но краснокожий рогатый монстр и поныне живее всех живых. Ни один клон не смог положить его на лопатки. Самые именитые компании тратили безумные деньги, поручали своим рекламным отделам проводить как можно более агрессивные маркетинговые акции. Безрезультатно.

Пожалуй, лишь Iron Lore с помощью *Titan Quest* сумела нанести «дьяволу» сокрушительный удар. А вот та же Gas Powered Games со своей печально известной серией *Dungeon Siege* здорово опростоволосилась. Немцы из Ascaron тоже не остались в стороне. В 2004 году они представили свой «ответ Чемберлену» – *Sacred* (в нашей стране игру выпустили под названием *«Князь Тьмы»*). Издателю удалось продать более полутора миллиона копий на территории тридцати государств. Игру перевели на 26 языков. А спустя год даже вышло дополнение *Sacred Underworld* (*«Князь тьмы. Подземелье Анкарии»*).

НОВЫЕ ЛИЦА

Мнения фанатов о германском «люцифере» разделились. Одни с восторгом указывали на необычных героев (хотя что греха таить: в них сразу угадывались прародители из *Diablo II* и *Diablo II: Lord of Destruction*), интересные умения, огромный мир, отсутствие традиционной загрузки уровней, море разливанное заданий и неплохой многопользовательский режим. Оппоненты им возражали: мир-то большой, но однообразный, через несколько часов играть надоедает, да и количество монстров, разгуливающих по виртуальным землям, чрезмерно велико. Как бы там ни было, Ascaron третий год корпит над продолжением – *Sacred 2: Fallen Angel*. И там, похоже, будет все, о чем только мечтали поклонники. И даже то, о чем они не смели грезить.

Те, кто полюбил персонажей из первой части, могут рвать на себе волосы: в сиквеле их любимцев не будет. Вернее, останется одна серафим (Seraphim). А все потому, что события разворачиваются аж за две тысячи лет до описанных в «Князе Тьмы» событий.

Мир Анкарии пронизан «энергией Т» (T Energy), благодаря которой он и зародился. Не менее важно и то, что Т позволяет творить заклинания. Веками



ТЕ, КТО ПОЛЮБИЛ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, МОГУТ РВАТЬ НА СЕБЕ ВОЛОСЫ: В СИКВЕЛЕ ИХ ЛЮБИМЦЕВ НЕ БУДЕТ



При помощи особых способностей персонажи смогут зачаровывать оружие.



После выхода игры Ascaron планирует выпускать бесплатный контент: новые виды экипировки, монстров и квестов.

таинственная сила была подвластна расе высших эльфов. Они же стали ее хранителями. Со временем среди эльфов возникли споры, как правильно ее использовать. Разразилась кровопролитная война. Каждая из противоборствующих сторон стремилась подчинить Т. Результат оказался непредсказуемым и плачевным: энергия вышла из-под контроля. Исчезли целые города, животные превратились в кошмарных монстров. Но остроухие все не унимались. И тут из лесной чащи пожаловал Герой. Только ему под силу спасти Анкарию от катастрофы.

Развитие событий будет зависеть от того, какого из персонажей ты выберешь. Серафим и дриада (Dryad) – приверженки добра. Инквизитор (Inquisitor) и храмовник (Temple Guard), напротив, продали свои души темным силам. А высший эльф (High Elf) и воин тени (Shadow Warrior) хранят нейтралитет. У каждой из этих трех групп прохождение будет отличаться. К примеру, не всякий мирный житель захочет общаться с героем-душкой или отпетым негодяем.

ЧЕЛОВЕК-«ЛЕГЕНДА»

В создании ***Sacred 2*** примет участие «звезда» игровой индустрии – сам Боб Бэйтс (Bob Bates). За двадцать лет маэстро поучаствовал в нескольких десятках проектов, преимущественно адвенчурах, выпущенных знаменитой Legend Entertainment Company. Среди них такие хиты, как ***Companions of Xanth***, ***Shannara***, ***John Saul's Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror*** и даже ***Unreal II: The Awakening***. В последнее время Бэйтс занялся продюсированием. К примеру, он один из дизайнеров и продюсеров ***Panzer Elite Action: Fields of Glory***.



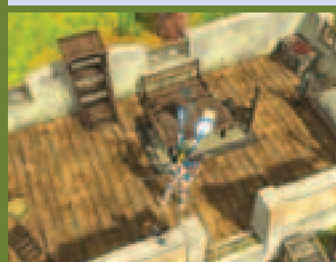
Заявившись в какое-нибудь поселение, можно встретить дружелюбно настроенных селян или же, наоборот, схлестнуться с разъяренными обитателями. К сожалению, настрой NPC во время беседы не меняется. Тому же злодею позволено лютовать лишь там, где разрешили дизайнеры. И что бы он ни делал, отношение к нему окружающих останется прежним.

С другой стороны, такое разнообразие все равно приятно. Ведь в обычных action/RPG сюжет линеен, а мир всегда одинаков для представителей любых профессий. Кроме того, Ascaron обещает как следует поработать над дизайном героев. Каждый из них наделен собственным неповторимым характером. Гуляя по Анкарии, персонаж будет общаться с ее обитателями, комменти-



В бою монстры больше не стоят на месте, а даже подпрыгивают!

В СЕТИ

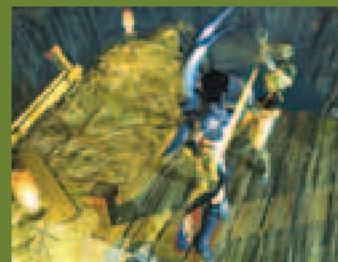


Одной из самых важных особенностей любой action/RPG является мультиплеер. Пока не совсем ясно, какие именно режимы мы увидим в *Sacred 2*. Но уже известно, что одновременно смогут сразиться 16 человек (со временем это число наверняка возрастет). При желании разрешено установить как открытый, так и закрытый тип игры. Нечто подобное мы видели на battle.net. Ascaron также запустит свои серверы, где защита будет наиболее строгой.



В игре появится несколько квестов, придуманных фанатами первой части. Если ты хочешь предложить авторам свою историю, зайди на официальные форумы.

НННН-О!



Sacred стал первой action/RPG, где нам разрешили прокатиться на собственной лошадке и даже экипировать любимого рысака по собственному усмотрению. В продолжении разработчики решили пойти еще дальше. Долой осточертевших лошадей. К нашим услугам самые необычные существа. В одном из роликов герой подбегает к гигантскому монстру, похожему на гориллу, и ловко взбирается ему на спину. Зверюга послушно везет его к месту назначения.

ровать происходящие события и даже отпускать шуточки. Наконец, нам разрешат преобразить его внешность. Если помнишь, в Sacred мы лишь вписывали имя. Отныне сможем менять прическу, цвет глаз, черты лица и так далее.

ПУТЕВКА НА 10 ДНЕЙ

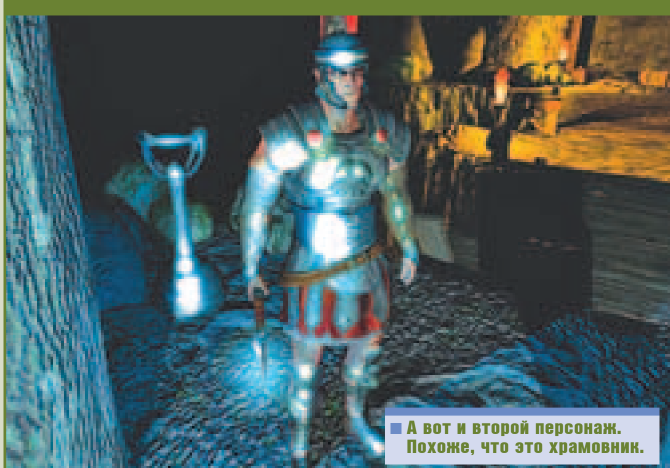
Игровой мир столь же обширный, как и в оригинале. Одна из основных его частей, земли эльфов, – это четверть площади Анкарии. Чтобы обойти ее от края до края потребуется не меньше пяти часов реального времени. А если попутно выполнять сотни квестов и сражаться с монстрами, то эта цифра возрастет на порядок. При этом авторы много внимания уделяют разнообразию. Так, архитектура зданий от района к району будет меняться. К сожалению, наземные поверхности всегда одинаковы. А вот подземелья будут генерироваться случайным образом.

Ролевая система, в целом, похожа на ту, что мы видели в Sacred. Каждый персонаж изучает особые приемы. Некоторые из них действуют постоянно, другие придется использовать во время боя. Кроме того, в зависимости от выбранного божества в распоряжении нашего подопечного окажется соответствующий набор заклинаний. Конечно, желающие смогут запросто сменить веру. Однако им придется с нуля осваивать волшебство другого демиурга. Куда полезнее придумывать собственные заклятия, комбинируя уже существующие. «Смешав» стихии пламени и молнии, получим огненный шторм. Авторы намерены придумать множество колдовских формул.

Приятно, что программисты позаботились о том, чтобы интересная система колдовства порадовала и наши глаза. Спецэффекты действительно впечатляют. Да и само оформление игры не менее приятное, разве что краски излишне яркие. Ландшафт перестал быть плоским. Появились овраги и холмы – ну прямо как в Dungeon Siege. На героев и монстров потратили внушительное количество полигонов. Об анимации по раннему видео судить преждевременно. То, что мы видим сейчас в роликах, тянет лишь на «троечку». И все же схватки смотрятся здорово. Глядя, как серафим прикрывается прозрачным «энергетическим» щитом от наседающих чудищ, хочется побыстрее заполучить заветную коробку с игрой. Особенно когда слышишь обещания о всамделишной физике.

Игра выйдет еще совсем нескоро. Ascaron пока удосужилась показать всего один класс персонажей. Да и многие детали она не раскрывает. Но мы обязательно вернемся к Sacred 2 и расскажем тебе обо всех самых интересных подробностях. Кто знает, быть может, именно «Падший ангел» победит наконец вездесущего «Дьявола».

ГЛЯДЯ, КАК СЕРАФИМ ПРИКРЫВАЕТСЯ ПРОЗРАЧНЫМ «ЭНЕРГЕТИЧЕСКИМ» ЩИТОМ, ХОЧЕТСЯ ЗАПОЛУЧИТЬ КОРОБКУ С ИГРОЙ



А вот и второй персонаж. Похоже, что это храмовник.



Создатели планируют выпустить во всех странах версию игры без цензуры. Из раненых монстров будет хлестать кровушка.


super-bikes
ФОРМУЛА СКОРОСТИ
РЕКЛАМА
КУПИЛ ИГРУ –
ВЫИГРАЛ МОТОЦИКЛ!



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
GFI Russia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
jazz.russobit-m.ru
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2007 года

Текст: Илья "GM" Вайнер

ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Не удивляйся названию, эта игра вовсе не о бродячих музыкантах. Хотя ее разработчики чем-то напоминают бездомных трубадуров. Лишившись издателя и громкого бренда *Jagged Alliance*, они обрели свободу и тут же сменили «репертуар». Вместо *Jagged Alliance 3D* они готовят совсем другую стратегию, где нашлось место свежим идеям. Но после каждого нововведения проект все больше начинает смахивать на трехмерный *Jagged Alliance 2*.

ШИРЕ ШАГ

Нас ждет маленькая африканская страна, страдающая от гнета вконец распоясавшегося диктатора. На самом деле сюжет очень запутан. Но суть, как всегда, не изменилась: надо спасти страдающий народ, а попутно набить карманы вечнозелеными долларами.

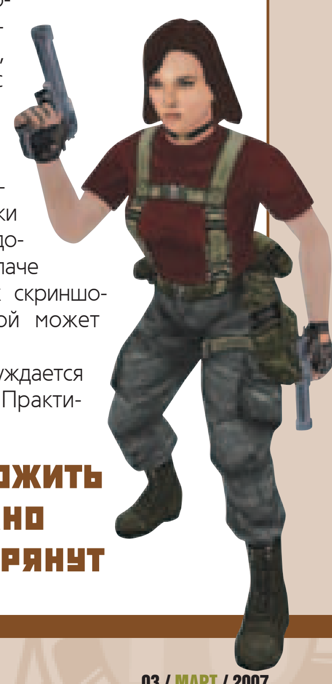
Jagged Alliance3D (старое название) задумывался как простой набор миссий, пусть и с нелинейной структурой. Глобальная карта в виде разбросанных по столу фотографий точно отражала задумку игры. Сделал дело – пошел дальше. Ситуацию спасало то, что в каждом задании было несколько вариантов развития событий. Да и развязка зависела от того, что ты делал в течение игры.

А нынче нам и вовсе все дороги открыты. Отряд свободно гуляет по «карте» и общается с местным населением. Подружившись с какой-нибудь группировкой, можно смело рассчитывать на ее поддержку (огневую, конечно!) в будущем. Подобно JA, в игре есть экономическая система, но немного переработанная. Награбленный капитал можно вложить в оборону сектора, потому как рано или поздно гости непременно нагрянут. Блокпосты и пулеметные гнезда существуют вовсе не для украшения, это главный аргумент при стычках с соседями. Задумка блестящая, но, черт возьми, как же тут не хватает нормальной карты!

УГОЛ АТАКИ

Да и с графикой не все однозначно. Признаюсь честно, движок *«АЛЬФЫ: антитеррор»* превзошел мои ожидания. Яркая картинка радует глаза. Одна трава чего стоит! А уж о взрывах и говорить нечего. Но больно уж часто приходится щуриться. Дело в том, что угол вращения камеры ограничен, дабы происходящее больше походило на Jagged Alliance 2. Вкупе с увеличенной дальностью стрельбы это создает настоящие трудности для обзора. Порой возникает чувство, будто воюешь с «желтыми треугольниками», а не с чужими наемниками… Уверен, разработчики исправят это недоразумение. Тем паче на официальных скриншотах видно, какой может быть игра.

Физика же не нуждается в доработках. Практи-



НАГРАБЛЕННЫЙ КАПИТАЛ МОЖНО ВЛОЖИТЬ В ОБОРОНУ СЕКТОРА, ПОТОМУ КАК РАНО ИЛИ ПОЗДНО ГОСТИ НЕПРЕМЕННО НАГРЯНУТ



Стены рушатся не очень красиво, но, по крайней мере, рушатся.



Вот таких фотографий будет в восемь раз больше.

чески все вокруг ломается и взрывается, благо число тяжелых пушек возросло. Только представь, какой простор для тактических маневров дает одна только стрельба сквозь стены. Да и с баллистикой дела обстоят не хуже, чем в *«Бригаде Е5: Новый альянс»*, а прибамбасов на оружие можно навешать и того больше. Мало того, бои стали куда масштабнее. Дальность огня винтовок позволяет достать вражину чуть ли не на другом конце сектора, к тому же бойцов с обеих сторон предостаточно.

XEP624

Ценители Jagged Alliance сразу узнают этот пароль. Их можно поздравить – наем бойцов и закупка оружия практически не изменились. Проходим забавное тестирование на «сайте», распределяем очки характеристик, и наш протеже готов к приключениям. Осталось только найти соратников. Без толкового техника, медика и подрывника шагу ступить нельзя. Кстати, взять на работу разрешают едва ли не всех сразу. Лишь бы денег хватило.

ЯЗЫК ДО АФРИКИ ДОВЕДЕТ

Нелинейность – это не только выбор союзников, но и стиль игры. Диалоги стали по-настоящему осмысленными, и от твоих ответов многое зависит. Так что не стоит пренебрегать навыком лидерства. В первом же задании проводнику можно помочь разобраться с бандитами или просто дать денег. Хотя гораздо проще пустить ему пулю в лоб и забрать карту с трупа. Вот и решай, что тебе важнее – хорошие отношения с бандитами, дружба с местными или собственный тугой кошелек. По заверениям разработчиков, при помощи диалогов можно целые секторы захватывать!



Всего к твоим услугам шесть отрядов по шесть человек. Оно и не мудрено, охрана секторов – дело важное, а серьезные ранения надолго выводят служивых из строя. Причем, как и раньше, для лечения солдат одного из них нужно назначить доктором. Исчезла только система тренеров и учеников. На ее реализацию у разработчиков попросту не хватило времени.

ВЕСЕННЕЕ САФАРИ

Как ни крути, «ДЖАЗ» лишь займет наше время до выхода *Jagged Alliance 3*. Тут уж ничего не попишешь. Но сравнивать эти проекты – совершенно бессмысленно. Перед нами отнюдь не римейк и точно не проходной проект на несколько дней. Это самостоятельная игра, созданная по образу и подобию JA. И весной мы оценим ее по достоинству.



Стрельба и броски, когда приходится ориентироваться «на слух», гораздо эффективнее, чем кажется.

В ТЫЛУ



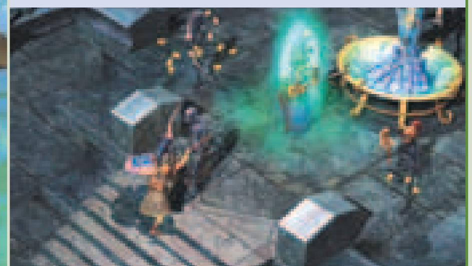
Система закупки оружия приводит в восторг. Заказал контейнер оружия, закрыл ноутбук, глядь – а оно уже появилось в нужном секторе. Таким же манером к нам приезжают наемники. Не знаю, исправят ли эту оплошность разработчики, но, согласись, это не портит, а скорее сильно меняет тактику всей игры. Раздражает только, что оставленные на земле награбленные вещи исчезают, стоит только выйти из сектора. Так что приходится, как мулу, перетаскивать их на склад.

Текст: Алексей “Chikitos” Ларичкин





Общение с призраком – прелюдия к знакомству с царством Аида.



Несложно догадаться, что подземелья населяет в основном нежить.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Iron Lore Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 6
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	titanquestgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2006 года

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

ПОДЗЕМЕЛЬЯ БЕЗ ДРАКОНОВ

Разработчики *Titan Quest* вместе с издателем предсказали успех игры задолго до ее появления в продаже. Создание дополнения *Immortal Throne* началось сразу же после отправки оригинала в печать. Это произошло в начале июня 2006 года. Второй «ребенок» Iron Lore Studios должен появиться на свет в строгом соответствии с законами природы – спустя девять месяцев после «зачатия».

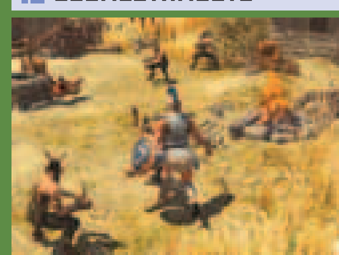
Особых сюрпризов, как и в случае с Titan Quest, не предвидится: тебя ожидает все тот же геймплей в стиле *Diablo* и сюжет, основанный на мифах древних народов. Перебив всю нечисть в Греции, Египте и Китае, ты побываешь в подземном царстве повелителя мертвых Аида (брата самого Зевса, между прочим). Новые чудища (около 20 видов) истекают слюной, поджидая вооруженного до зубов героя.

Еще до приобретения адд-она есть о чем задуматься. С одной стороны, манит возможность перенести в Immortal Throne своего уже прокачанного подопечного из TQ. С другой стороны, в этом случае ты не сможешь опробовать умения, входящие в новую дисциплину – Dream Mastery. Доступны они лишь созданным с нуля персонажам. Напомним, что твой персонаж способен освоить две школы ведения боя из восьми (после установки дополнения – из девяти). Причем Dream Mastery пригодится и магам, и лучникам, и мастерам рукопашных поединков. Для первых предусмотрены атакующие заклинания, для вторых – оглушающее и «усыпляющее» колдовство, а для третьих – усиливающие персонажа навыки (а также удары, наносящие повреждения сразу нескольким врагам). С появлением Dream Mastery количество специальностей увеличится аж на 8 штук (с 28 до 36). Проблему нехватки места в инвентаре сотрудники Iron Lore собираются устранить с помощью так называемых караванов (caravans). Более того, обозы позволят передавать предметы от одного персонажа другому без запуска режима многопользовательской игры. Думается, ты не раз сталкивался с ситуацией, когда герой-лучник разживался отличными шмотками для волшебника. Теперь не придется продавать их за бесценок – возможно, эти вещи следует сохранить для другого воспитанника.

Но это не все! Мелких изменений так много, что проще их перечислить (подробности прибережем для рецензии). Вот самые примечательные: в Immortal Throne появятся свитки с заклинаниями, автосортировка предметов в «рюкзаке», мощные артефакты, которые могут быть собраны (и даже разобраны на составляющие компоненты). Этого достаточно, чтобы провести за полюбившейся игрой еще пару-тройку недель!

С появлением Dream Mastery количество специальностей увеличится аж на 8 штук (с 28 до 36)

СОВМЕСТИМОСТЬ



К выходу *Immortal Throne* авторы планируют выпустить патч v.1.30. Он исправит несколько ошибок, а также позволит владельцам дополнения и оригинала играть вместе в многопользовательском режиме, хотя и с ограничениями (новые зоны доступны только обладателям адд-она).

Текст: Александр Краснов





Дизайнеры совсем не старались: ступни у врагов чуть ли не треугольные.

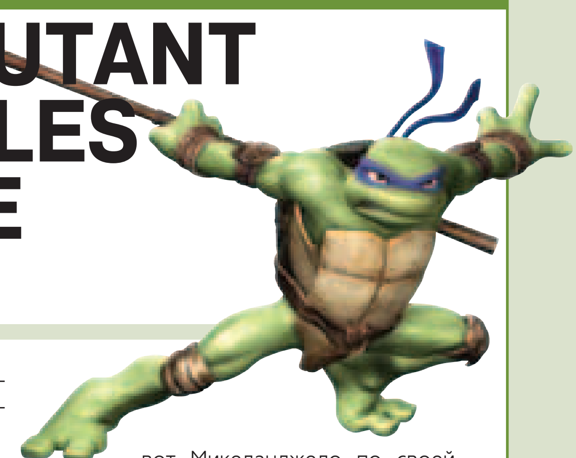


Интересно, этот Кинг Конг с шипами позаимствован авторами игры из фильма?

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
tmntgame.us.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2007 года

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES VIDEO GAME

ПРИНЦЫ НЬЮ-ЙОРКА



Не так давно уже вышла игра по мотивам любимого многими с детства мультфильма «Черепашки-ниндзя». В 2004 году компания Konami попыталась сыграть на ностальгии фанатов, выпустив непримечательную аркаду с четырьмя зеленокожими братьями в главной роли. Но проект японских разработчиков восприняли без энтузиазма. Куда теплее встретили незабываемую сказку *Prince of Persia: Sands of Time*.

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ РЕПТИЛИЙ

Однако на этот раз у «черепашек» гораздо больше шансов прижиться на наших жестких дисках. Игра создана по мотивам одноименного мультика, созданного при помощи компьютерной графики. А они всегда пользовались большим успехом.

По традиции фабула *Teenage Mutant Ninja Turtles* строго соответствует истории, рассказанной в картине. На протяжении 16-ти уровней ты увидишь знакомых персонажей, декорации и противников. Тем не менее, этого разработчикам оказалось не достаточно. Они постараются дополнить рассказ, включив в него некоторые эпизоды из предыдущих приключений черепах.

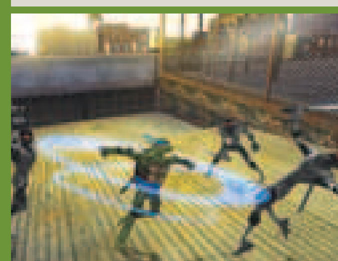
Кроме сюжета фильм и игру связывают одинаковый внешний вид персонажей и голоса актеров, которые их озвучивали. Традиционное явление для проектов по мотивам голливудских фильмов. Однако, безусловно, приятное. Тем более что такие знаменитые герои, как черепашки-ниндзя, всегда находятся в центре внимания.

Перед началом уровня ты выбираешь понравившегося героя. Но это не означает, что всю игру ты пройдешь, управляя только им одним. Авторы разрешат менять персонажей по мере продвижения вперед. Так что игрок сможет познакомиться поближе со всей четверкой. У каждого героя, как в комиксах и фильмах, есть свой особый стиль ведения боя. Например, Леонардо – дисциплинированный и хладнокровный самурай, и техника у него, соответственно, предельно эффективная и жесткая. А вот Микеланджело по своей природе шутник и обжора, поэтому и приемы у него своеобразные. Схватить врага за ноги и раскручивать его с невероятной скоростью для Майка считается безобидным и забавным занятием. Жертва, впрочем, вряд ли с ним согласится.

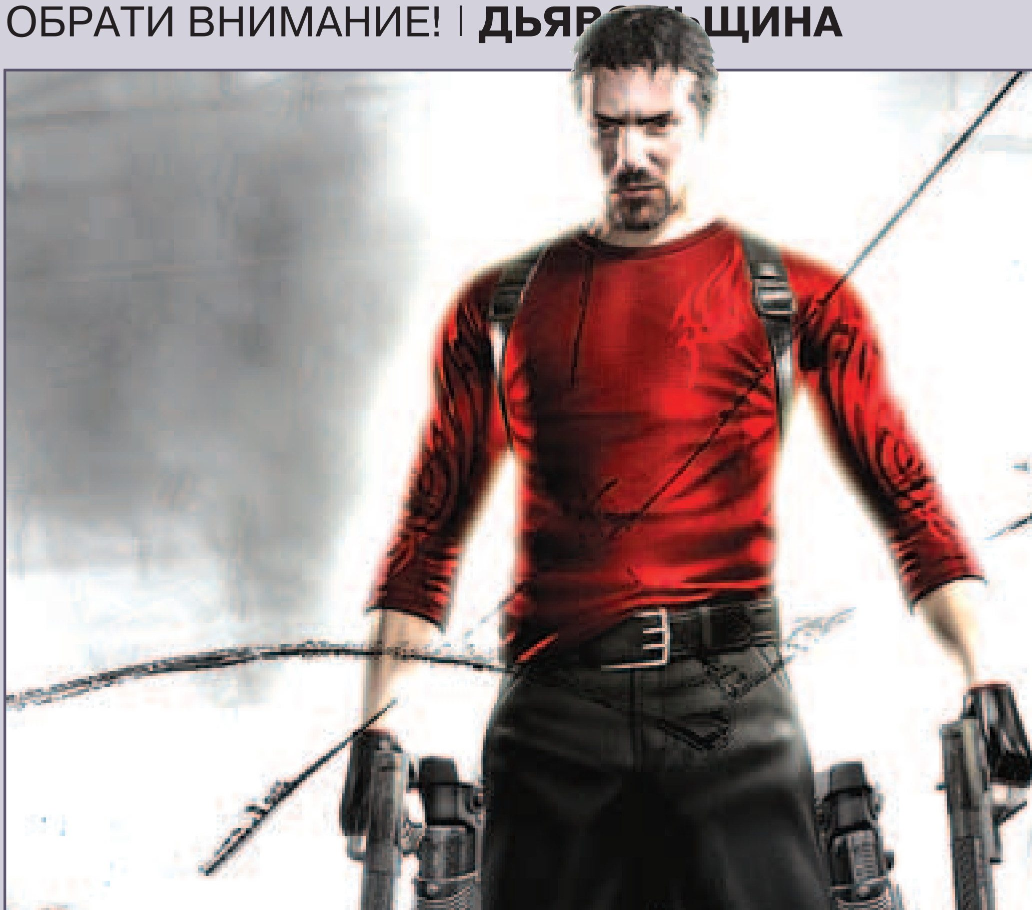
Хочется верить, что из Teenage Mutant Ninja Turtles получится замечательный экшен с красочными сражениями и занимательными миссиями. В лучших традициях серии.

Схватить врага за ноги и раскручивать его с невероятной скоростью – для Майка безобидное и забавное занятие

НАЗАД В ПЕРСИЮ



Авторы решили воспользоваться стареньким графическим движком *Prince of Persia: Sands of Time*. Благодаря этому черепашки будут без проблем скакать по стенам и прыгать под потолком. А вот модели персонажей и окружение, кажется, заметно отстают от уровня «Принца».



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Metropolis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.infernal-game.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

Текст: Алексей "Гморд" Меркухин

ДЬЯВОЛЬЩИНА

КАК УБИТЬ АРХАНГЕЛА

I*nfernal* (в прошлом проект назывался *Diabolique: License to Sin*, а его русское название – *«Дьявольщина»*) – весьма интересная игра. По сравнению с предыдущими творениями студии Metropolis Software героиня сей статьи смотрится идеально. Здесь есть все: красивая графика, интересный сюжет, умный AI. Но смогут ли разработчики сделать свое детище разнообразным, не превратят ли они его в посредственную стрелялку?

ДОБРЫЙ ИЛИ ЗЛОЙ?

Рассказанная в Infernal история удивляет не на шутку. Веками темные и светлые силы боролись за то, чтобы привлечь на свою сторону как можно больше союзников из числа людей. Разумеется, адские легионы интересовали лишь закоренелые грешники, а Небесная канцелярия предпочитала праведников. Долгое время баланс сил сохранялся. Но однажды Господь решил очистить Землю от нечестивцев и оставить только своих приспешников. Однако Всевышний позабыл о самом главном: нарушение равновесия немедленно повлечет за собой хаос и, как следствие, гибель всех «двуногих бесперых». Чтобы предотвратить грядущий Апокалипсис, в наш мир послали демона(!) Самаэля. Он принял человеческое обличье и взял себе новое имя – Райан Леннокс.

Силы Света, понятное дело, не устраивает столь наглое вмешательство в их дела. Они внимательно наблюдают за каждым шагом Райана. Если тот нападет на праведников, им на подмогу придут ангелы, которые куда опаснее монахов и священников. Серафимы не чураются грубости и жестокости. Если нужно, они даже готовы использовать своих же «напарников» в качестве живых щитов.



В Библии сказано, что каждый ангел духовно связан с несколькими людьми. Он охраняет и оберегает своих подопечных. Эта деталь может здорово помочь при выполнении миссий. Скажем, прикажут Ленноксу уничтожить самых опасных херувимов. Можно, конечно, попробовать их отыскать и потратить на это кучу времени. Но куда легче убить пару христиан, и воины Небесной канцелярии не заставят себя ждать.

БОЖЬЯ КАРА

Самаэль – парень не промах. Он умеет пользоваться многими видами огнестрельного оружия (подробнос-

НАДО СМОТРЕТЬ ФИЛЬМЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ, УЧАСТВОВАТЬ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ И ВЕСТИ РАЗГУЛЬНЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ



■ Редкий случай, когда Райан выбрался на улицу. Ведь основная часть игры проходит в монастырях, старинных замках в викторианском стиле и святилищах.



■ Один из «фокусов» Самаэля (телекинез) в действии.

ти читай во врезке), да и магией владеет будь здоров! Набор заклинаний впечатляет: телекинез, пирокинез, невидимость, телепортация, остановка летящих пуль (подобный трюк проделывал Нео из кинотрилогии «Матрица»). Помимо прочего Брайан способен поглощать души умерших (демон как-никак) и забирать у противников баллы здоровья, чтобы поправить свое собственное. Жаль, с ангелами так поступить нельзя, ибо их авторы душой не наделили. Одно только плохо: все эти фокусы мы неоднократно видели в других играх, а вот чего-то принципиально нового в Infernal, похоже, нам показать не смогут.

Чтобы творить волшебство, требуется магическая энергия. А ее запасы далеко не безграничны. Пополнять их придется, греша направо и налево. Надо смотреть фильмы для взрослых, участвовать в азартных играх и вести разгульный образ жизни (благо наш герой в этом специалист – на то он и демон). Посещение святых мест (церквей, храмов, монастырей), напротив, пагубно отражается на самочувствии героя.

СРЕДСТВА УБЕЖДЕНИЯ

Арсеналу Райана позавидует даже Сэм Фишер. Помимо стандартного набора, включающего в себя более двух десятков видов оружия (пистолеты, автоматы, арбалеты, гранатометы, всевозможные ножи, огнеметы, различные взрывчатые вещества), у нашего протеже всегда под рукой шпионские устройства. С их помощью легко взламывать компьютеры и дверные замки. А кроме того, приборы помогают отыскать ангелов среди людей. С помощью магии характеристики каждой пушки можно здорово изменить. Так, зачарованный пистолет не уступит в убойной силе гранатомету.



НОВОГОДНЯЯ ДЬЯВОЛЬЩИНА

Оставим в стороне все споры насчет неординарности и провокационности игры. Нас ждет действительно качественный оригинальный экшен с примесью стелса. К великому сожалению, Metropolis Software до сих пор не сумела создать ни одного по-настоящему стоящего проекта. Но, похоже, создатели взялись наконец за ум. Infernal вобрал в себя все лучшие дизайнерские наработки из виртуальных боевиков, появлявшихся за последние пять лет. Конечно, ничего хорошего в таком заимствовании нет. Но и ничего плохого – тоже. В наше время так поступают практически все студии. Насколько такой подход себя оправдает – мы узнаем совсем скоро.



■ Приготовься встретиться с самым громким (в буквальном смысле этого слова) экшеном последних лет. В Infernal постоянно что-то взрывается.

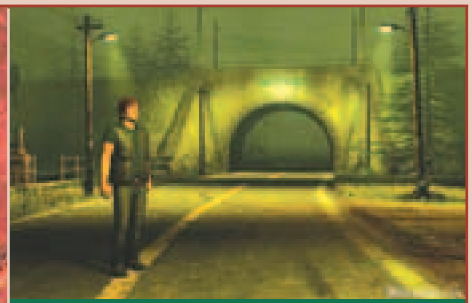
МУЛЬТИДЕМОН



■ PC – не единственная платформа, на которой появится *Infernal*. В планах Metropolis Software также значатся версии игры для консолей нового поколения – Xbox 360 и PlayStation 3. Портирование Infernal на устаревшие приставки не ожидается. А это значит, что за графику опасаться не стоит. Кроме того, ходят слухи, что владельцы трех платформ смогут вместе поиграть на одном сервере. Правда, о самом мультиплеере пока не известно ровным счетом ничего.

Текст: Алексей “Гморд” Меркухин





Исследовать остров ночью – занятие не для слабонервных.



Кроме яиц и хлеба на острове, видимо, ничего нет.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
digital tainment pool
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Future Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.futuregames.cz/reprobates/index.htm
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

REPROBATES

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

Студия Future Games мало кому известна. Но именно она подарила нам такие известные и популярные проекты, как *NiBiRu: Age of Secrets* и *Black Mirror*. Сейчас трудолюбивые чехи работают над своим новым творением – адвенчурой *Reprobates*. Историей о жизни и смерти.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

23-летний техник Адам Райхль и не подозревал, что в один прекрасный день его жизнь превратится в ад. После автомобильной катастрофы наш герой потерял сознание и очнулся не в больничной палате, а… в странном бунгало на необитаемом острове. Как Райхль туда попал, неизвестно даже ему самому. Немного побродив по окрестным землям, Адам встретил других людей, которые, ясное дело, тоже не помнят, как здесь очутились. В условиях постоянного нервного напряжения (сбежать невозможно, а вокруг таится множество опасностей) незнакомым мужчинам и женщинам из разных эпох(!) придется уживаться вместе.

Не на шутку пугает и странный колокол, оповещающий обитателей острова, что пора на боковую. Ужасно то, что на следующее утро просыпается лишь половина островитян, остальные бесследно исчезают. А их место занимают ничего не понимающие новички. Что происходит вокруг, Адаму еще предстоит узнать. Пока он уверен лишь в одном: все горемыки попали в неволю не просто так. Эй, кто сказал *«Остаться в живых»*?

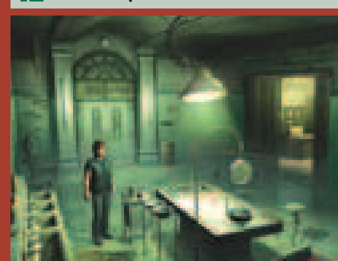
ПО СТАРОЙ ТРОПИНКЕ

Движок AGDS – разработка студии Future Games. Он использовался в предыдущих проектах компании: NiBiRu и Black Mirror. В Reprobates применяется третья, усовершенствованная версия моторчика. Нам обещают достоверную анимацию и мимику, бесподобное освещение, симпатичные пейзажи, смену дня и ночи, а также красивейшие эффекты вроде дождя и заката солнца. С трудом верится, что старое ядро сможет все это вытянуть, но создатели самонадеянно называют AGDS III технологией нового поколения. И опубликованные ими картинки оставляют хорошее впечатление. Однако, как несложно догадаться, основной упор авторы делают на сюжет, а не на внешние прелести.

Ребята из Future Games уже не один раз доказали нам, что умеют делать качественные классические адвенчуры. Дело остается за малым – довести все задумки до совершенства. Остается один вопрос: сможет ли Reprobates на равных конкурировать со стремительно набирающими популярность «интерактивными фильмами» вроде *Fahrenheit* и *Dreamfall: The Longest Journey*. Это и станет настоящим испытанием для чехов.

НАМ ОБЕЩАЮТ ДОСТОВЕРНУЮ АНИМАЦИЮ, БЕСПОДОБНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ, СИМПАТИЧНЫЕ ПЕЙЗАЖИ, А ТАКЖЕ СМЕНУ ДНЯ И НОЧИ

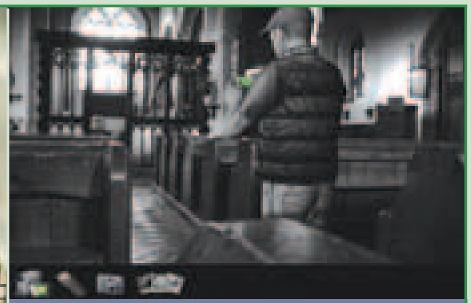
ИГРАЙ, ГАРМОНЬ!



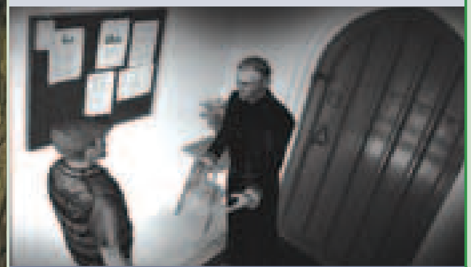
Музыка в игре обещает быть просто замечательной. Имя автора саундтрека разработчики так и не сообщили. Но уже сейчас любой желающий может познакомиться с тремя коротенькими фрагментами музыкального оформления. Скачать и прослушать их можно на официальном сайте.

Текст: Святослав Торик





Поначалу арсенал охотника за привидениями более чем скромен, но впоследствии расширится.



Секреты некоторых персонажей ты раскроешь только в самом финале.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
The Adventure Company
РАЗРАБОТЧИК
Darkling Room
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thelostcrown.co.uk
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2007

THE LOST CROWN

ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

Люди с давних времен увлекаются паранормальными явлениями. Во времена зарождения нашей цивилизации особым почетом пользовались шаманы. А, допустим, в викторианскую эпоху их роль досталась всевозможным медиумам. В наши дни сотни охотников за привидениями бегают с причудливыми электронными устройствами в руках, пытаясь найти призраков.

Джонатан Боакс (Johnatan Boakes), глава студии Darkling Room, верит, что обитатели потустороннего мира живут бок о бок с простыми смертными. Он утверждает, что современным приключенческим играм не хватает шарма и стиля. Поэтому разработчики *The Lost Crown* досконально изучили произведения таких классиков литературы, как Чарльз Диккенс и Артур Конан Дойл. А в качестве места действия они избрали побережье Восточной Англии, где все еще сохранились остатки романских поселений тысячелетней давности и жители до сих пор не забыли кельтскую культуру и религию.

Даже самый юный охотник за привидениями твердо знает: без специальных инструментов ему не обойтись. И уж чего-чего, а этого добра в The Lost Crown хватает. Например, у нас всегда под рукой измеритель электромагнитных колебаний – эдакий радар, который помогает отыскать фантомов. Или видеокамера с ночным окуляром, которая просто незаменима в некоторых местах. Есть также лазерные датчики, улавливающие самые незаметные движения и автоматически включающие видеозапись.

Но использованием современных технологий дело не ограничится. Классические приспособления тоже не забыли. В частности, планшет с карандашом, который двигается сам по себе, чертя на бумаге бессмысленные рисунки, затейливые символы или даже портреты. Обычная свечка – простейший способ обнаружить движение воздуха там, где его по всем известным законам быть не должно. И, наконец, самый страшный метод: надо смотреть на стоячую воду, ожидая, пока отражение превратится в лицо покойника или морду зверя.

Дизайн игры был создан после поездки авторов по восточным землям Великобритании. Там были сделаны тысячи снимков и сотни зарисовок. По утверждению создателей, они потратили годы, фотографируя эти удивительные места. Посему нам обещают по-настоящему пугающие пейзажи, от которых мурашки бегут по коже и бросает в дрожь.

Джонатан Боакс со своей командой участвовал в настоящей охоте за привидениями с применением целого арсенала вышеперечисленных средств. Возможно, благодаря этому игра станет интересной и необычной.

НАДО СМОТРЕТЬ НА СТОЯЧУЮ ВОДУ, ОЖИДАЯ, ПОКА ОТРАЖЕНИЕ ПРЕВРАТИТСЯ В ЛИЦО ПОКОЙНИКА ИЛИ МОРДУ ЗВЕРЯ

МЕРТВЫЕ ДУШИ



Маленький городок Northfield населен не только живыми, но и мертвыми. Главному герою Найджелу придется сильно постараться, чтобы определить, кто есть кто. И при этом самому не стать призраком. Поможет ему некая Люси Рубенс, которая тоже увлекается охотой за привидениями.

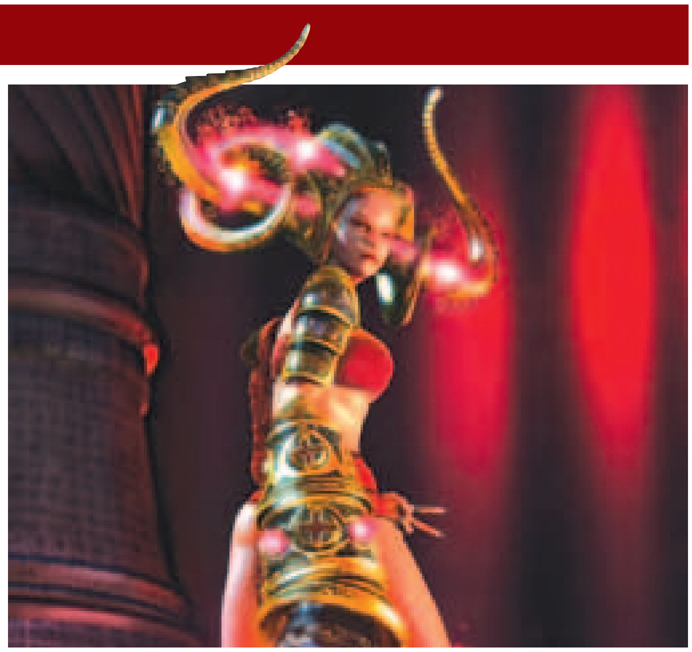


РЕЦЕНЗИИ

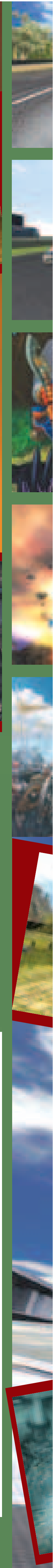


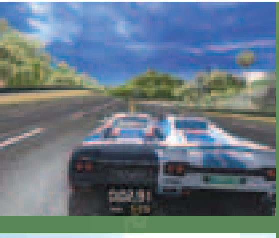
УЖАС ПАТРИОТОВ

Так хочется верить в отечественный игропром, но суровая реальность быстро спускает с небес на землю. Столько громких обещаний, заманчивых пресс-релизов, красочных презентаций и… как выразился один из наших авторов, – «пшик» в итоге. Все три *«Волкодава»*, мягко говоря, провалились. Быть может, они понравятся фанатам кинокартины, но все остальные в такое вряд ли станут играть. Хваленый *«Инстинкт»* тоже угодил в армию середнячков. Вместе с *«Восхождением на трон»* и *«Механоидами: Гонками на выживание»*. Одно утешает: российские разработчики смогли сотворить неплохие *«Хроники Тарр: Призраки звезд»*, да и *«Магия крови: Время теней»* произвела на главнюка приятное впечатление. Ну а «Оскара» в этом номере мы присуждаем блистательной *«Европе III»*. Создатели единственной серии, которая способна на равных конкурировать с *Civilization* г-на Мейера, снова не подвели своих фанатов. Приятно, что «1С» выпустила не только локализованный вариант игры, но и версию на английском языке. Почаще бы так, уважаемые издатели.



За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин GAMEPOST

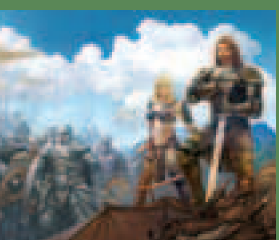












СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше, чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра, или разработчика, или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются шедеврами.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.



ЕВРОПА III

СТОКГОЛЬМСКИЙ ГОРБУН



Текст: Михаил Бузенков

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	snowball.ru / 1C
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0Ghz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.snowball.ru/eu3/

Американский врач Грегори Пуллман (Gregory Pullman) долгие годы помогал больным справиться с булимией (чрезмерным пристрастием к пище). Пока однажды один из пациентов не поведал доктору о другой, не менее опасной зависимости: уже месяц несчастному не давала покоя пошаговая стратегия *Sid Meier's Civilization III*. Исследуя причину пагубной привычки, Грегори незаметно для себя и сам здорово увлекся этой компьютерной забавой. Пока наконец не осознал, что делает аж по двести ходов за один присест (*приблизительно 5-6 часов вдумчивой игры – прим. ред.*). К тому времени его знакомство с Civilization продолжалось уже несколько лет. Пуллман лишился не только друзей и врачебной практики, но и всякой надежды на выздоровление. Решив окончательно завязать с «наркотиком» от Firaxis Games, он основал сайт CivAnon (www.civanon.org), девиз которого гласит: «Ни хода больше!». Благодаря специальной методике, в основе которой лежат двенадцать простейших утверждений, любой желающий (желание – единственное требование) может совершенно бесплатно излечиться от тягостного недуга.



Чтобы разбить противника в пух и прах, нужно нанять не только пеших воинов, но также кавалерию и пушки.

ИГРА ДЛЯ СВОИХ

Передо мной похожая на лоскутное одеяло карта мира и несколько окошек с цифрами и ползунками. Ничего примечательного. Даже солдатики и пушечки будто нарисованы рукой незадачливого художника.

По требованию американских издателей Paradox Interactive перевела *«Европу»* на трехмерный движок, но при этом не позаботилась о качестве картинки. Часть работы шведы и вовсе переложили на плечи сторонних дизайнеров. Например, сотрудники украинской студии Nikitova LLC занимались моделями зданий. И, судя по конечному результату, не очень-то старались. Но не будем спешить с выводами. Следует помнить, что рвение независимых коллективов напрямую зависит от гонорара. В случае с *«Европой III»* он был явно невелик.

Стоило ли скандинавам просить помощи за рубежом? Бытует мнение, что, обратись Paradox за помощью к фанатам, карта и фигурки воинов получились бы на загляденье. Насколько верно это предположение, станет ясно уже в ближай-

Экономическая модель государства, предложенная дизайнерами из Paradox Interactive, необычайно проста

О КОМПАНИИ

■ Шведская студия Paradox Interactive работает в жанре глобальных стратегий не первый год. Помимо *Europa Universalis* она известна как создательница серии *Hearts of Iron*, а также замечательных проектов *Victoria: Revolutions*, *Diplomacy: The Game of International Intrigue* и *Crusaders Kings*.
На территории России игры от Paradox Interactive издает фирма «1С», а локализирует компания snowball.ru. Третья часть Europa Universalis поступила в продажу в двух вариантах. Обрати внимание, что в коробочке с надписью "Originals" скрывается английская версия!

ФАКТЫ

1 провинция входит в княжество Ярославль

6 торговцев могут заправлять на рынке

250 различных государств

1000 человек в отряде



Владения Ярославля простираются от Стокгольма до Каира.



Национальные идеи улучшают различные показатели состояния страны.

шие месяцы, когда любительские модификации посыплются на нас как из рога изобилия. А это непременно произойдет. Ведь почти любой текстовый или графический файл третьей части можно до неузнаваемости преобразить с помощью обычных редакторов, входящих в Windows.

ДОРОГА НА ИЕРУСАЛИМ

Если в глобальной стратегии удается разобраться без помощи обучающего режима, значит, игра наверняка продержится на винчестере не один день. «Европа III» невероятно проста в обращении. Она не требует знакомства с предыдущими частями; не заставляет думать наспех. Единственное требование – знание английского языка (если, конечно, в твоих руках не русская версия). Без этого ты едва ли поймешь, как избежать бунта, снизить инфляцию и хорошенько насолить противнику. Впрочем, можно действовать и наугад. Что касается обучающего режима, то заглянуть в него все-таки стоит. Дабы увериться в том, что не упустил что-нибудь важное.
Когда освоишь интерфейс, смело выбирай понравившуюся державу. Новичкам советую возглавить крупное католическое государство. Геймерам со стажем, напротив, лучше взять под опеку небольшую страну. Но независимо от выбора на первых порах действовать придется по накатанной: отправлять торговцев во все уголки света, налаживать отношения с соседями и всячески избегать затяжных распрей (это верный способ прогореть).
Изначально большинство стран – монархические. Главное преимущество монархии перед республикой – возможность заключать родственные союзы с лидерами других государств. В случае смерти одного из правителей его трон перейдет к тебе. Если же наследников окажется несколько, начнется война за корону.
Спустя столетие, то есть к середине XVI века, обстановка в мире потихоньку меняется. Веду-



Маленькая страна даже на судоверфь будет копить веками.



В центре Европы разгорается нешуточная борьба за власть над Священной Римской империей.



Пускай рынок в Новгороде небольшой, зато до него – рукой подать.

ВОЛШЕБНОЕ ОКОШКО



Чтобы не запутаться в многообразии происходящих на экране событий, поглядывай на специальное окошко в верхнем правом углу. Там отображается наиболее важная информация. Например, когда будет готова та или иная постройка, как обстоят дела на рынках и сколько времени потребуется поселенцам на освоение целины. Если же какие-нибудь данные покажутся тебе бесполезными, ты можешь исключить их из общего списка, убрав галочку напротив соответствующей строки в меню настроек.

щие державы отправляют поселенцев в Новый свет. Укрепляют армии. Маленьких городишек на карте становится все меньше – и за каждый идет нешуточная борьба.

В этом заключается вся суть игры. Успеешь урвать пять-десять провинций – следующие двести лет сидишь и в ус не дуешь. Промедлишь – придется отвоевывать земли у зажиточных империй. А это уже совсем другой коленкор.

Длительная война не только обойдется в кругленькую сумму, но и посеет смуту. Стоит отложить наступление на год или несколько раз отказаться от мирного соглашения, религиозные меньшинства тотчас поднимут восстание. Для богатой метрополии вроде Англии или Португалии ничего не стоит нанять пару карательных отрядов в пять-шесть тысяч человек каждый и усмирить бунтовщиков. Но тому же Ярославлю подобная покупка влетит в копеечку. Дело в том, что одновременно в каждом городе можно тренировать только тысячу боевых единиц. А что делать, если в государстве всего два города, и один из них захватили революционеры? Тут на помощь придут наемники. Тратить время на их подготовку не нужно. Да и в мастерстве они ничуть не уступают регулярным войскам, а подчас и превосходят их. Одна беда – стоят услуги головорезов в три-четыре раза дороже. Так что полагаться на них следует лишь в крайних случаях, когда другого выхода попросту нет.

Игра заканчивается в конце XVIII века. Войны, в свою очередь, стихают лет на пятьдесят-шестьдесят раньше. Причина проста: затраты на содержание многотысячной армии слишком высоки. Выгоднее основать несколько колоний на побережье Южной Америки или Африки, нежели устраивать резню ради одной-двух провинций в центре Европы.

ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА

Все страны в *«Европе III»* разделены по религиозному признаку на исповедующие христианство, ислам, буддизм, синтоизм, конфуцианство, индуизм, шаманизм и анимизм (поклонение духам). Группы, в свою очередь, состоят из подгрупп. Так, среди христиан встречаются православные, католики, протестанты и реформаты. В мусульманских странах преобладают шииты и сунниты. Принадлежность государства к той или иной конфессии сказывается и на экономике.

Наиболее интересны в плане геймплея католические страны. На протяжении всей игры они стараются утвердить на Святом престоле в Ватикане своего ставленника. В случае успеха новоиспеченный Папа одаривает покровителей воистину божественными бонусами.

При желании можно обратить в свою веру другие народы. Услуги миссионера стоят недешево, да и шанс на успех, как правило, невелик. Зато, если все пройдет удачно, еретики перестанут бунтовать.





Нижний ползунок отвечает за соотношение «доход / расход». Остальные помогают распределить деньги между отраслями.



Едва ли Польша освободит порабощенные народы. Но попробовать можно.



Без опытных генералов в войну лучше не вступать.



С турками надо дружить. Пойдешь на них войной, тотчас перекроют Босфор.

«ЕВРОПА» В ЧИСЛАХ

Экономическая модель государства, предложенная дизайнерами из Paradox Interactive, чертовски хороша. Страшно сказать: за все финансовые преобразования отвечает один-единственный ползунок!

Сдвинешь его вправо – львиная доля доходов осядет в казне. Влево – пойдет на развитие хозяйства. Важно понимать: чем больше средств остается в «копилке», тем быстрее растет инфляция. А с инфляцией шутки плохи. Если она достигнет пятидесяти процентов, считай, что золотые монеты твоей страны обесценились ровно в полтора раза. Поначалу лучше всего развивать надежную систему управления, а затем стоит вкладывать в торговлю и производство. Ближе к финалу понадобится сильная армия и флот. Стабильность важна во все времена. Но тратить на нее двузначные суммы не стоит.

Еще одна статья расходов – советники. Эти просвещенные мужи (женщин, как ни удивительно, среди них нет) за скромное ежемесячное жалованье подтянут самые отсталые отрасли, а также ускорят подготовку всевозможных специалистов (дипломатов, торговцев, колонистов, миссионеров и шпионов).

ДРУГАЯ ЖИЗНЬ

В довершение хотелось бы еще раз упомянуть Грегори Пуллмана. Трогательная история о некогда преуспевающем враче, лишившемся работы из-за компьютерной игры, на самом деле вымысел. Остроумный рекламный ход Firaxis Games. Но почему-то в него очень хочется верить. После продолжительного знакомства с «Европой III» (кажется, пролетело лет триста) образ человека, пристрастившегося к глобальным стратегиям, представляется настолько легко, настолько явственно, что ему невольно начинаешь сопереживать. Какая уж тут работа, когда к восточным границам стремительным маршем подступают Тимуриды, а на западе грозит войной Тевтонский орден? Все правильно, оторваться невозможно. Да и стоит ли? Только лишь затем, чтобы поведать обо всем друзьям.

Выгоднее основать колонию на побережье Южной Америки, нежели устраивать резню ради одной провинции в Европе



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

ДОСТОИНСТВА: Захватывающий геймплей; удобный интерфейс; множество государств; легкость освоения; неплохая музыка; поддержка модификаций.

НЕДОСТАТКИ: С переходом в 3D «Европа» утратила былую привлекательность; некоторые районы на карте скрыты белой пеленой – придется дорисовывать.

ИТОГО 9.0 Лучшая глобальная стратегия последних лет. Жаль, графика подкачала.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

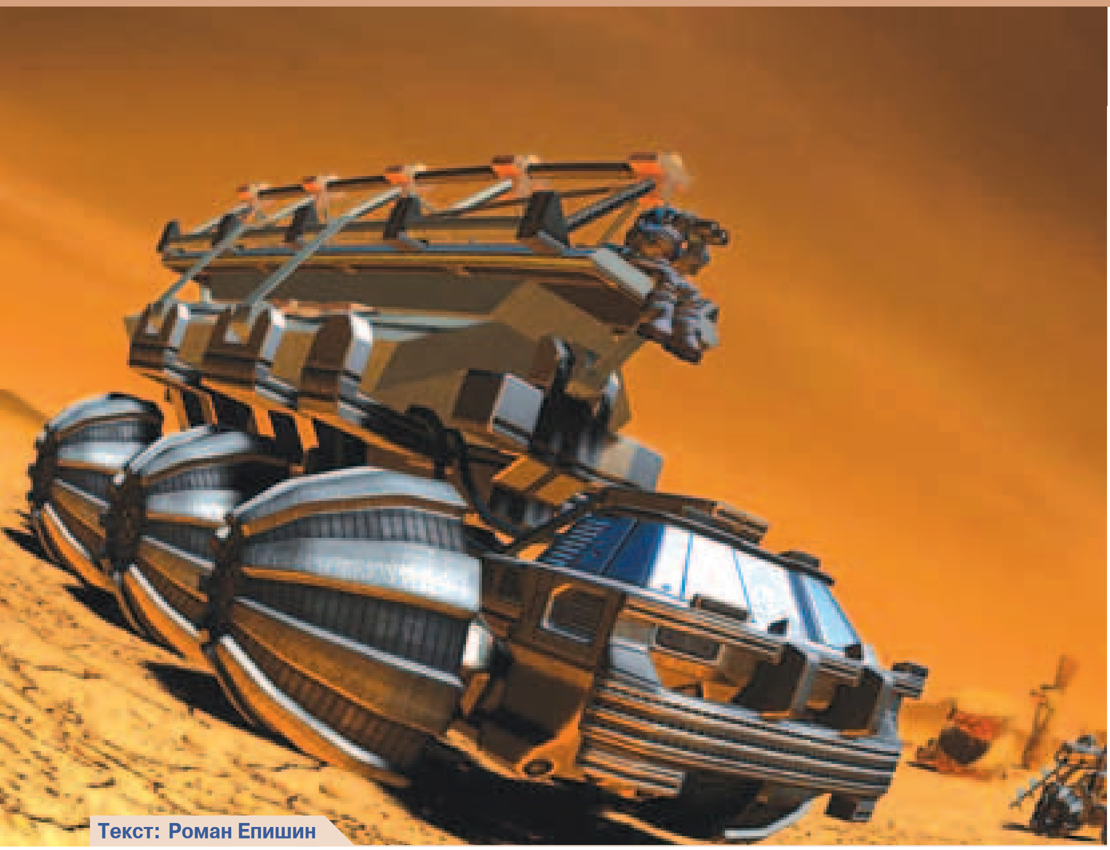
GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9

UFO: AFTERLIGHT

МУКИ ВЫБОРА



Текст: Роман Епишин

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Cenega Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
ALTAR Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ufo-afterlight.com

Легендарной серии *UFO* можно позавидовать. Долгие годы о войне землян с пришельцами никто не вспоминал, зато в последнее время продолжения сыплются словно из рога изобилия. Поклонникам вновь предстоит сделать непростой выбор: на свет уже появилась *UFO: Afterlight* за авторством ALTAR Games и Cenega Publishing, а на подходе еще один проект той же тематики – *UFO: Extraterrestrials* от Chaos Concept и Tri Synergy. Самое интересное, что местом действия обеих игр станет не Земля. Но если сюжет Extraterrestrials выдумали оптимисты, то над сценарием Afterlight явно корпел пессимистичный коллектив.

Студия Chaos Concept пророчит нам вполне сносное будущее, когда человечество забудет о распрях и устремится к звездам. В глубинах Вселенной люди, разумеется, столкнутся с инопланетными агрессорами, но защищать от пришельцев они будут не свою прародину, а всего лишь одну из колоний. У писателей из ALTAR Games иной взгляд на безрадостное грядущее. Их история сулит нам незавидную участь.



Строительным работам на Марсе помешали роботы древних марсиан.

СЛЕСАРЬ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Земля порабощена большеголовыми «серыми человечками». Чудом выжившие «хомо сапиенс» сбежали на Марс. Да вот беда: красная планета не приспособлена для жизни. Экипажу челнока удалось обеспечить комфортное существование лишь горстке специалистов. Светила науки денно и нощно работают над тем, чтобы приспособить суровые марсианские условия для поселенцев. Тем временем большая часть выживших мирно посапывает в анабиозных камерах.

Человеческий фактор – одна из главных проблем на протяжении всей игры. Дизайнеры воплотили в жизнь интересную идею: наукой, стро-



ТЫ СМОЖЕШЬ ВЕРБОВАТЬ В ОТРЯДЫ ИНОПЛАНЕТНЫХ ВОИНОВ, ЧАСТИЧНО РЕШИВ ТЕМ САМЫМ «КАДРОВЫЙ» ВОПРОС

О КОМПАНИИ

■ ALTAR Games – чешская студия, не первый год оттачивающая свое мастерство, создавая проекты в жанре Strategy. Шесть лет назад она отметилась изометрической стратегией *Original War*, благосклонно встреченной критиками. Затем горячие чешские парни решили, что им по силам возродить серию *UFO*. В 2003-м из-под пера ALTAR вышла *UFO: Aftermath*, а через два года за ней последовала *UFO: Aftershock*. Обе оказались средней руки поделками, однако третья попытка реабилитировала студию в глазах поклонников UFO.

ФАКТЫ

- **1** источник воды
- **3** враждующие стороны
- **10** умений у каждого бойца
- **20** специалистов в начале игры



■ Робот только с виду грозный, а на самом деле его можно уничтожить парой выстрелов.

ительством и военным делам в UFO: Afterlight занимаются одни и те же люди. Тебе непрерывно придется ломать голову, выбирая, ускорить ли важные исследования, отправив в лаборатории еще пару человек, или зачислить тех же специалистов в штурмовой отряд. Оружие, скафандры и боеприпасы тоже наперечет. Для жизни колонистам постоянно чего-нибудь не хватает. Исследовать, производить и строить одновременно никак не получается, а неверная стратегия нередко приводит к трагичным последствиям.

Но даже не надейся, что сможешь неспешно все обдумать, попивая крепкий кофе. Правильные решения нужно принимать оперативно. Стоит ненадолго зазеваться, и коварные враги немедленно напомнят о себе. Они не сидят на месте, а постоянно думают об экспансии: захватывают необжитые территории и покушаются на твои владения. Безусловно, всегда есть спасительная «пауза», но тогда вместе с врагом «замрут» лаборатории и фабрики. А без новых технологий и мощного оружия не видать.

Бесконечные проблемы с экономикой сведут с ума кого угодно. К счастью, от них можно отвлечься. Действо традиционно делится на стратегическую и тактическую части. Впрочем, отныне перестрелками с лупоглазыми «головастиками» дело не ограничится. Наглядный пример – починка водопровода. Единственное поселение беженцев получает живительную влагу с полюса по длинной трубе. Враги об этом знают и норовят перерезать водоносную артерию. Чтобы восстановить подачу, нужно не просто отогнать от водопровода «чужих», но и отремонтировать поврежденный участок. Получается, что опытный техник во

РАБОТА ИЛИ УЧЕБА?

У каждого бойца есть имя и досье, где описано его прошлое. Авторы стараются максимально «оживить» своих героев. В сражениях борцы с инопланетным злом зарабатывают опыт и развиваются. Ты можешь «прокачать» их характеристики (силу, ловкость и так далее) или снабдить подопечных новыми умениями. Если с умом потратить ценные баллы, солдат научится лучше стрелять, двигаться, прятаться. Словом, будет лучше подготовлен к тяготам войны. Также в арсенале есть полезные умения, но освоить их можно, лишь отправив подопечного в Университет или специальный тренировочный зал. Во время занятий подчиненные освобождаются от всей прочих обязанностей, так что привлечь их к исследованиям или боевым операциям не получится. Таким образом, тебе придется делать выбор: получить высококлассных специалистов позднее или довольствоваться оболтусами сейчас.





■ На глобальной карте тебя не оставляют в покое назойливые советники.



■ Строительство и обустройство базы.



Взвод «Альфа» готовится к вылету.



Странная конструкция позади бойцов – это летательный аппарат.



Роботы тоже промахиваются.



Разноцветные линии показывают маршрут десантников.

время выполнения такого задания жизненно необходим.

«ЧУЖОЙ» СРЕДИ СВОИХ

Как ты уже догадался, перебравшись на Марс, люди не смогли избежать новой кровопролитной войны. Более того, события стали развиваться по совершенно непредсказуемому трагичному сценарию. Оказывается, на красной планете существовала целая цивилизация! Новые враги – сторожевые роботы, оставшиеся от древней культуры. А также свирепые чудовища, до поры до времени находившиеся в спячке. Добавьте к веселой компании все тех же «головастиков», которые последовали за уцелевшими землянами на Марс, никак не ожидая встретить там столь пеструю компанию.

Хотя стоит отдать должное отважным гуманоидам: они дерутся, как загнанные в угол крысы. У AI не всегда хватает сообразительности, чтобы спрятать своих бойцов в безопасное укрытие. Зато уникальные способности инопланетных телепатов он использует постоянно. Один «головастик» легко уничтожит весь твой отряд, подчинив волю самого опытного и хорошо вооруженного ветерана. Впрочем, ты не обязан вступать в открытое противоборство, благо есть и другой путь разрешения конфликтов.

Разработчики весьма кстати добавили режим дипломатии. Если забыть прошлые обиды (например, на порабощение Земли агрессорами) и решиться на переговоры с большеголовыми, то есть неплохие шансы сформировать союз. Но подобные интриги остаются целиком на твое усмотрение – сценаристы вовсе не заставляют налаживать мир с заклятым врагом номер один.

Игрок волен принимать любые стратегические решения, что, кстати, позволяет проходить UFO: Afterlight снова и снова без риска заскучать. Конечно, величие *UFO: Enemy Unknown*, как сладость первого поцелуя, навсегда останется непревзойденным в памяти поклонников. Однако команда ALTAR Games сделала все, от нее зависящее, чтобы не разочаровать фанатов, и, несомненно, добилась успеха.

РАСЫ ИЗ ПЛАСТМАССЫ



Если Chaos Concept в своей *UFO: Extraterrestrials* предлагает простую в техническом плане картинку, то у ALTAR Games все наоборот. Графику не назовешь примитивной: трехмерные герои и уровни по-своему даже красивы. Вот только бойцы сопротивления, да и сами инопланетяне здорово смахивают на яркие пластмассовые игрушки, коих в любом магазине детских товаров не перечесть. Кому-то это придется по душе, а кто-то наверняка обвинит авторов в дурном вкусе.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 9.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Гармоничное сочетание элементов глобальной стратегии, тактической игры и RPG; яркие персонажи; достойное музыкальное сопровождение.

– НЕДОСТАТКИ: Управляемые компьютером противники редко действуют слаженно; сюжетные события случаются нечасто, слишком много микроменеджмента.

ИТОГО 8.0 Из всех современных игр в стиле “UFO” этот проект ближе всего к классике.


TITAN QUEST
IMMORTAL THRONE
«Настоящий наследник Diablo в мифологическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания»
Игромания
отправься вниз по реке Стикс в подземное царство Аида
сражайся плечом к плечу с Ахиллом, Одиссеем и Агамемноном
10 дополнительных уровней развития и 9 новых классов персонажей
THQ
IRON LORE
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука

SAM & MAX: EPISODE 2 – SITUATION: COMEDY

КРУТО, ТЫ ПОПАЛ НА ТВ

О КОМПАНИИ
■ Калифорнийская студия Telltale Games основана в июне 2004 года. В ее штат вошли «беженцы» из LucasArts, работавшие над серией *Monkey Island* и *Grim Fandango*. Студия специализируется на адвенчурах, причем использует только популярные лицензии (Bone, *CSI*).



Текст: Иван Гусев

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	GameTap
РАЗРАБОТЧИК	Telltale Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.telltalegames.com/samandmax

Situation: Comedy – второй эпизод новой адвенчуры про Сэма и Макса. Приятно отметить, он практически лишен огрехов премьерной серии.

Пес и кролик расследуют новое дело. Майра Стамп, звезда местного телевидения, взяла в заложники зрителей собственного ток-шоу. Спасать положение будут детективы-любители. Они отправляются в телестудию и пытаются всеми правдами и неправдами попасть внутрь. Однако строгая дама, которая в свое время велела Тому Хэнксу подстричься, пустит внутрь только известных личностей. Желательно замешанных в скандале. За три часа (примерно столько занимает прохождение Situation: Comedy) Сэм и Макс успевают сняться в сериале про городских ковбоев, победить в похожем на «Фабрику звезд» конкурсе, выиграть миллион в викторине и даже попасть на обложку таблоида под заголовком «Любовный треугольник инопланетянина». Шутки сыплются как из рога изобилия. Паззлы стали логичнее и занятнее. К примеру, когда режиссер требует от добродушного Сэма изобразить бешенство, не так уж трудно догадаться, что следует воспользоваться пеной для бритья.

Игра оставляет приятное впечатление. Одно «но»: чтобы в полной мере насладиться ею, необходимо знание английского. Иначе половина шуток будет тебе непонятна.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Приятная адвенчура: довольно разнообразная, с колоритными персонажами и незатасканными шутками; разработчикам не откажешь в хорошем вкусе.

НЕДОСТАТКИ: Разработчики излишне сильно сжали звуковые файлы, что печально сказалось на качестве звука; игра коротка; нужно знать английский.

ИТОГО 8.0 Telltale Games пытается вдохнуть вторую жизнь в полумертвый жанр. Успешно!



■ У городских ковбоев должна быть своя корова!


W.E.L.L.
ONLINE
cat (Маша, 18 лет)
Раса: человек
Пол: женский
Организация: полиция
Действие: арест особо опасного преступника. Приказом Начальника полиции премирована и повышена в звании
hummer (Макс, 21 год)
Раса: ящер
Пол: мужской
Организация: мафия
Действие: покушение на Мэра г. Лагранд. По решению Суда осужден и отправлен на каторгу
реклама
www.wellonline.com
© SIBILANT INTERACTIVE

THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЗА ДЕСЯТКУ

О КОМПАНИИ
Bethesda Softworks – крупная американская компания, занимающаяся разработкой и изданием компьютерных и видеоигр. Основанная в 1986 году штаб-квартира расположена в городе Роквиль, штат Мэриленд. За время своего существования она создала почти полсотни различных проектов.

ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Softworks
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0Ghz, 2.0Gb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
bethsoft.com/games/games_oblivion-kotn.html



Текст: Андрей “Q-Tuzoff” Теодорович

Прошел ровно год с момента выхода *Oblivion*. Выпускать адд-он Bethesda не торопится. Единственное утешение фанатов на сегодня – минидополнение *Knights of the Nine*.

Эту добавку ты осилишь за 5–10 часов. Заплатив десять долларов, получишь возможность скачать с сайта Bethesda эдакий большой патч, добавляющий в игру новую сюжетную линию, монстров и предметы. Первым делом пообщайся с окружающими NPC. Все они говорят об осквернении церкви в Анвиле (новых территорий в KotN нет, события разворачиваются в знакомых местах). Прибыв на место, ты увидишь печальную картину: некогда величественная святыня разорена, все монахи перебиты.

Нам предстоит остановить древнее зло. А попутно разыскать реликвии легендарного Крестоносца, совершить паломничество и восстановить разоренные монастыри. Банальная и предсказуемая история представлена в виде серии заданий, напоминающих испытание в гильдии воров.
Герой должен сохранять статус «божественного избранника». Станешь совершать злые поступки – придется все начать заново. К тому же реликвии на негодяев почему-то не налезают. Мне, как принципиальному стороннику «злого» стиля прохождения, сия задумка не шибко понравилась.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

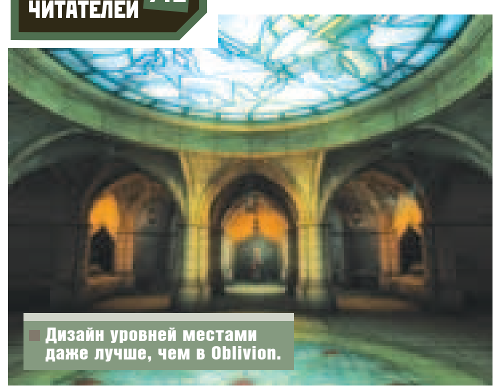
ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Графика и звук все еще на высоте; мир игры чутко реагирует на наши поступки; разветвленная серия довольно динамичных и в меру оригинальных квестов.

НЕДОСТАТКИ: Игроку навязывают «добрый» стиль прохождения; отсутствие новых территорий и возможностей; новая сюжетная линия слишком коротка.

ИТОГО 7.5 Насколько качественное, настолько и короткое дополнение. Ждем адд-она.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.5



Дизайн уровней местами даже лучше, чем в Oblivion.

МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ БУРАТИНО



Текст: Алексей “Chikitos” Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
SkyFallen Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), 2Gb пространства на HDD
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), 2Gb пространства на HDD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD / Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bloodmagic.ru

В прошлом году парни из Skyfallen праздновали успех: их *«Магия крови»* получила хорошие отзывы прессы, а геймеры на Gameland Award 2006 признали ее лучшей ролевой игрой и самым выдающимся проектом для PC. Оно и понятно: толковыми Diablo-клонами мы не избалованы, а тут вдруг наши соотечественники создали яркую, динамичную и самобытную Action/RPG. Не выпустить дополнение в такой ситуации – просто грешно. И оно не заставило себя долго ждать…

БУРАТИНО И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Для начала вспомним, чем выделялся оригинал на фоне других подражателей знаменитой игре от Blizzard. Ведь все ключевые особенности полностью перекочевали в дополнение *«Время теней»* («ВТ»). Картинка и спецэффекты все так же хороши, хотя впечатления от них уже не назовешь восторженными. Время идет, и на пятки наступают смазливые конкуренты (*Titan Quest*, например). Масштабная магическая система (двенадцать школ, сотня заклинаний плюс их комбинации) осталась практически без изменений, разве что разработчики чуть подкорректировали действие некоторых колдовских приемчиков. Серьезные преобразования коснулись параметров монстров и персонажей. В итоге развитие аватаров стало более динамичным. Кстати, уже прокачанного героя можно перенести из *«Магии крови»* или же взрастить подопечного «с нуля».

По словам создателей, много внимания они уделили сценарию и всему, что с ним связано. Нельзя сказать, что история получилась уж очень увлекательной (злодея Модо воскресили, и настоящим героям снова есть, чем заняться), зато авторы подправили некоторые неприятные моменты: убрали раздражавший многих «падонкаффский» сленг и добавили несколько интересных заданий. Жаль только, что не удалось избавиться от глупых и повторяющихся поручений, вроде «несколько раз подряд поймай носящихся сломя голову NPC, и будет тебе счастье».

Но наиболее ярко себя проявили дизайнеры и художники при создании запоминающихся персонажей, которых довольно ловко «привязали» к сюжету. Вот только не все геймеры оценят их старания по достоинству. Мальчик-зомби, у которого рот находится в животе; Жадная

Поклонники Heroes of Might and Magic повстречают старого знакомого – некроманта Сандро



Буратино не стесняется давать забавные комментарии в самый разгар боя.

О КОМПАНИИ

■ Воронежская студия Skyfallen Entertainment была основана в октябре 2002 года. Пока на счету компании не так уж много игр: *«Магия крови»* да пара адд-онов – *«Многопользовательское дополнение»* и *«Время теней»*. Одно из направлений Skyfallen – развитие и поддержка движка TheEngine, который используется в ряде известных проектов, таких как *«Санитары подземелий»*, *«Не время для драконов»*, *«Легенда о рыцаре»*, *«Кодекс войны»* и др. Сейчас сотрудники студии заняты разработкой нескольких еще не анонсированных игр.

ФАКТЫ

1 придурковатый Буратино

12 колоритных «боссов»

12 школ магии

100 различных заклинаний



■ Жадная Жаба – один из самых запоминающихся «боссов».



■ Основа основ клона Diablo – купля-продажа магических шмоток.

Жаба, собирающая награбленное добро в сундучок на спине; спутник главного героя – Буратино, который по части бестолковых и забавных советов может потягаться с Морте из *Planescape: Torment*… По-моему, именно таких – забавных – игр нам здорово не хватает. Но обязательно найдутся и те, кто окрестят «ВТ» трэшем. Не может быть однозначного мнения и по поводу заимствований из разных культур, коими богат (даже перенасыщен) адд-он. Раз есть Буратино, то найдется место и Карабасу Барабасу с кукольным театром. Поклонники «Героев» встретят старого знакомого – некроманта Сандро. Имеются и такие «пасхальные яйца», которые приметит далеко не каждый. У изготовителя зелий Генриха Хунрата – говорящее само за себя имя. Так звали немецкого философа, увлекавшегося мистикой, алхимией и каббалой. В общем, сам думай – по душе ли тебе такая мешанина.

ВЕСЕЛЕЙ ВМЕСТЕ

Вообще-то, «ВТ» – не первое дополнение. Мы ожидали, что мультиплеер, который не успели «прицепить» к оригинальной игре, появится в форме бесплатного патча. Но издатель и разработчики решили немного подзаработать и запихнули «Многопользовательское дополнение» на диск стоимостью в сто с лишним рублей. Спустя месяц, правда, добавки все-таки выложили в Сеть, но осадочек остался. Слава богу, те, кто купил «ВТ», избавлены от лишних трат и проблем с закачкой файла – мультиплеер прилагается. Перенести персонажа из однопользовательской кампании нельзя, изволь создавать нового! Режимы, надо признать, неплохие: «Выживание», где можно прокачать героя, уничтожая монстров; индивидуальный и командный дефматчи; «Рынок» (торговля предметами). Обратная сторона «медали» – отсутствие возможности совместной игры, необходимость наличия широкого канала для игры через интернет (обычный модем не сгодится), разрыв соединения с сервером и лаги. Хотя постепенно ситуация меняется к лучшему: к примеру, с некоторым опозданием запущен официальный сервер при содействии компании «Нетвилль». Глядишь, потихоньку наладится и все остальное.

Создать действительно классный адд-он – великое искусство. Сотрудникам SkyFallen еще есть чему поучиться. Пока же они справились со своей работой на твердую «четверку». И на том спасибо!





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Отличная графика; необычный дизайн; великолепная музыка; богатство возможностей по развитию персонажа; бодрящий геймплей.

– НЕДОСТАТКИ: Как всегда подкачала озвучка; управиться с камерой нелегко; немалое количество нудных заданий; нестабильная работа мультиплеера.

ИТОГО 7.5 «Ровный» адд-он – без сюрпризов и критических изъянов. Под стать оригиналу.

ХРОНИКИ ТАРР: ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД

ТЕПЕРЬ ТЫ В КОСМОСЕ



Текст: Роман Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Space Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Quazar Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	quazar-studio.com/tarr

«В этом мире нет деления на светлые и темные стороны. Нет правых и виноватых». Стремясь заманить игроков во вселенную Тарр, разработчики пошли против истины. Сюжетная завязка не лишена привычных клише: вселенной угрожает глобальное зло, бесхитростно именуемое Мраком, а главный герой в компании боевых товарищей попадает на задворки галактики. На фоне продуманной до мелочей истории, которую поведал Александр Зорич в сценарии *«Завтра война»*, эти «хроники» кажутся чересчур примитивными.

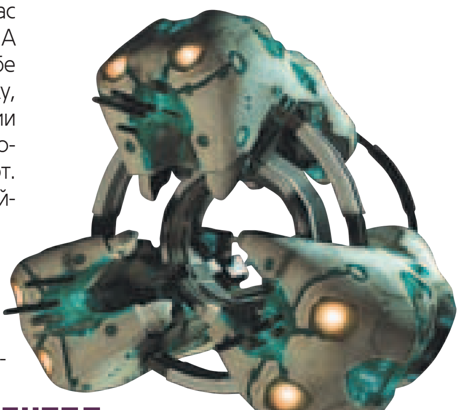
Мы уже не раз спасали весь обжитый космос и заключали союзы с бывшими противниками для борьбы с общим врагом. В том же *Descent: Freespace* события развивались именно так. Оставляя позади обломки вражеских штурмовиков, останки древних кораблей и минные поля, ты не единожды вспомнишь славный хит от Volition. Если авторы «Завтра война» ориентировались на *Wing Commander*, то Quazar предпочла именно Freespace. Ничего страшного. Космическими симуляторами нас в последние годы не балуют. А посему разработчики могут себе позволить воссоздать классику, благо поклонники с руками оторвут добротный клон и нововведений даже не потребуют. Впрочем, кое-что свежее дизайнеры все-таки придумали.



Разноцветные огоньки разбавляют мрак.

КБ ИМЕНИ ТЕБЯ

Перед каждым выходом в открытый космос надо посетить ангар и мастерскую. В ангаре ты колдуешь над своей посудиной, обустраивая ее под собственные нужды. Конечно, выбирать ракеты и пулеметы нам не впервой, но этим конструкторские эксперименты не исчерпываются. Боевые машины состоят из четырех сегментов: корпуса, брони, двигателя и реактора. От совмещения различных запчастей зави-



После экспериментов с «заводскими» комплектующими самое время сконструировать что-нибудь этакое

О КОМПАНИИ

Молодая краснодарская студия делает лишь первые шаги в игровой индустрии. Учитывая, что даже по сравнению с маститыми хитами *«Хроники Тарр»* не теряет лицо, светлое будущее компании кажется предопределенным. Quazar трудится еще над одним проектом – космической RPG *Enosta: Discovery Beyond*, действие которой разворачивается в той же вселенной, что и «Хроники». Правда, в основе лежит уже не *Freespace*, а странное сочетание *Elite* и *Fallout*. Уже одним этим авторы приковали внимание к своей работе.

ФАКТЫ

2 орудия размещаются на звездолете

3 запчасти можно списать в утиль

3 колоритных напарника у героя

50 самодельных кораблей



Брони нет, щиты пробиты, а до ближайшей точки сохранения еще ох как далеко.

сит, какой звездолет ты получишь в предстоящем сражении: увешанный «стволами» тихоход или юркий истребитель с хилой пушкой. Учитывая, что на выбор предложены десятки образцов в каждой категории, количество разных кораблей в *«Хрониках Тарр»* переваливает далеко за полсотни.

От типа корпуса зависит грузоподъемность судна. Чем она выше, тем более прочную и тяжелую броню можно нацепить на фюзеляж. Но не забудь оставить место для реактора, ведь не имея солидного запаса энергии, ты не поставишь мощные щиты и лазерные орудия. Без хороших бластеров наружу лучше не высовываться, поскольку боезапас обычных пулеметов ограничен, а некоторые вылеты длятся достаточно долго, чтобы израсходовать весь комплект, профукать ракеты, но так и не одолеть врага. Таким образом, каждое посещение ангара превращается в непростую логическую задачу, решать которую всегда интересно. Впрочем, если ты спешишь, компьютер самостоятельно снарядит межзвездный истребитель. Только не жалуйся потом, что броня слаба и двигатель не тянет.

После экспериментов с «заводскими» комплектующими самое время сконструировать что-нибудь свое. Любые не использованные в предполетной подготовке агрегаты можно разобрать по винтикам и получить «сырье» для уникальных запчастей. Их-то и собирают в мастерской. Правда, за одну миссию разрешено списать в утиль не более трех агрегатов, иначе начальство заметит пропажу. Лишние проблемы ни главгерою, ни механику не нужны.

БРИГАДА!

Несмотря на банальную завязку, дальнейшие перипетии сюжета способны заинтриговать. Благодарить за это стоит бойцов подразделения «Омега», в составе которого сражается главный герой. Все они персонажи колоритные и совсем не похожи на голубоглазых героев с повадками средневековых рыцарей. Напротив, каждый воин отряда успел отмотать срок, но при этом сохранил собственные представления о законе и справедливости. Запутанная история не раз ставит ребят перед сложным моральным выбором, вверяя им судьбы других людей. Частенько придется слушать задушевные беседы. Но начинают их, к несчастью, во время боя, когда следить за перепалкой, мягко говоря, некогда. Тем не менее, в каждом из сослуживцев мы увидим со временем самую настоящую личность. И это обстоятельство придает действу прямо-таки голливудский драматизм. С чем авторов и поздравляем.



КОСМОШУТЕР

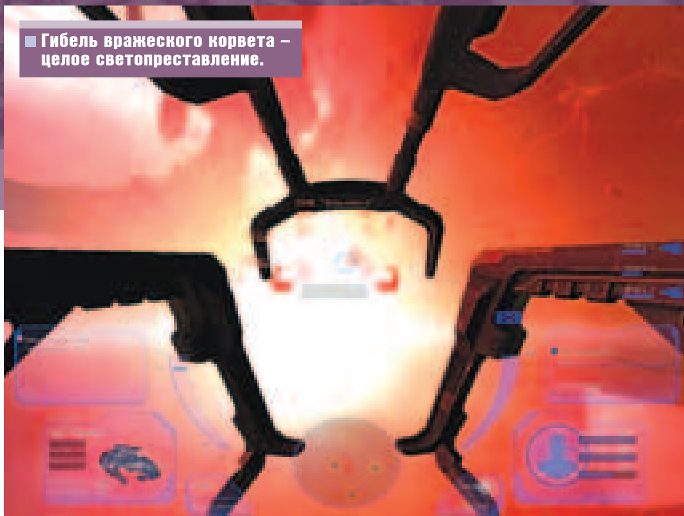
За бортом авианосца нас встречает знакомый пейзаж:



Наблюдать за происходящим можно из кабины и со стороны – интерфейс не меняется.

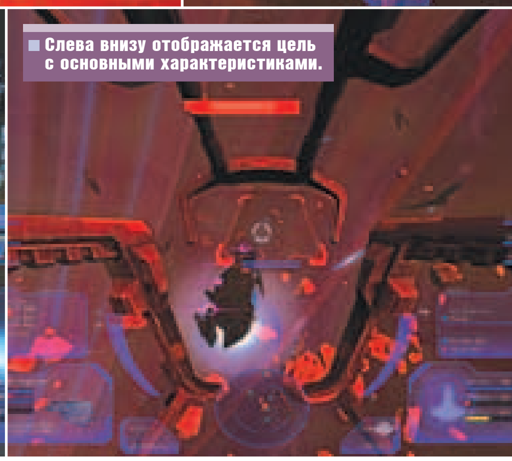


В ангаре ты из десятков запчастей собираешь собственный уникальный корабль.


Гибель вражеского корвета – целое светопреставление.


Прямое попадание уничтожило защиту, но со временем она восстановится.


Повреждения легко заметить и без красной таблички.


Слева внизу отображается цель с основными характеристиками.

темное безвоздушное пространство, украшенное туманностями. Кругом плавают громоздкие обломки — напоминание о былых сражениях. Над головой проносятся истребители напарников. И хорошо, если над головой, потому что в горячке боя соратники частенько ненароком таранят судно игрока, просто «не заметив» его. Аналогично ведут себя и противники: не пытайся взять их «на слабо» во время лобовой атаки: камикадзе и не подумают свернуть. К счастью, первое столкновение обычно заканчивается летально только для щитов. Но пока они восстанавливаются, ты превращаешься в легкую добычу. Так что не зевай, шустрее двигай мышью!

При чем здесь мышь? К сожалению, Quazar ориентировалась на широкую аудиторию, среди которой не так много владельцев современных джойстиков. Дабы большинство не чувствовало себя ущемленным, поддержку рукояток в игру вообще не включили. Перенести часть действий на рычаг нельзя даже вручную. Первое время полеты кажутся пыткой – все равно что хлебать щи вилкой, но потом привыкаешь. А что остается?

САМ СЕБЕ ИНЖЕНЕР

Во время миссии командование периодически подкидывает новые задания, поддерживая накал страстей. Хотя сами операции – это традиционный эскорт союзных судов, расчистка маршрута от минных полей, уничтожение противника и прочие набившие оскомину поручения. На стороне врага хорошие пилоты: если злодей сел на хвост, уйти от него будет нелегко. Лазеры терзают корму твоего истребителя, зловеще мигают огоньки индикаторов тревоги. Нервы напряжены до предела, сердце бешено бьется…

В команде Quazar знают, как показать эффектный космический бой. Однако при всей насыщенности сражений «Хроники Тарр» не идеальны. Для звания настоящего космосима игре не хватает поддержки джойстиков. Без гашетки под указательным пальцем трудно ощутить себя летчиком. Зато ты легко станешь настоящим инженером-конструктором. И ради этого игру точно стоит купить.

В ЧЕРНОМ КОСМОСЕ



Дизайнеры Quazar очень старались изобразить безвоздушное пространство максимально правдоподобно. Космос черен как сажа, а туманности и вспышки взрывов лишь подчеркивают это. Угрюмый антураж создает нужное настроение, но иногда мешает играть. Так, заметить на затененной стороне крейсера крошечный генератор очень нелегко. А если уничтожить его нужно за секунды, то необходимость подолгу вглядываться в изображение откровенно раздражает.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Насыщенные действием эффектные сражения; прописанные до мелочей характеры героев; сообразительные враги; удобный конструктор.

НЕДОСТАТКИ: Управление создано только для клавиатуры и мыши; сюжет не оправдывает ожиданий; враги и союзники нередко таранят звездолет героя.

ИТОГО 7.0

«Хроникам» не нужны лавры Freespace. Они самодостаточны и хороши.



World of Warcraft: The Burning Crusade

Есть ли жизнь после шестидесятого уровня?

Лучшие игры 2006 года
И пусть никто не уйдет обиженным…

Crackdown
Мультяшная GTA про хороших парней.

Destroy All Humans! 2
Слава инопланетянам. Убить всех людей.

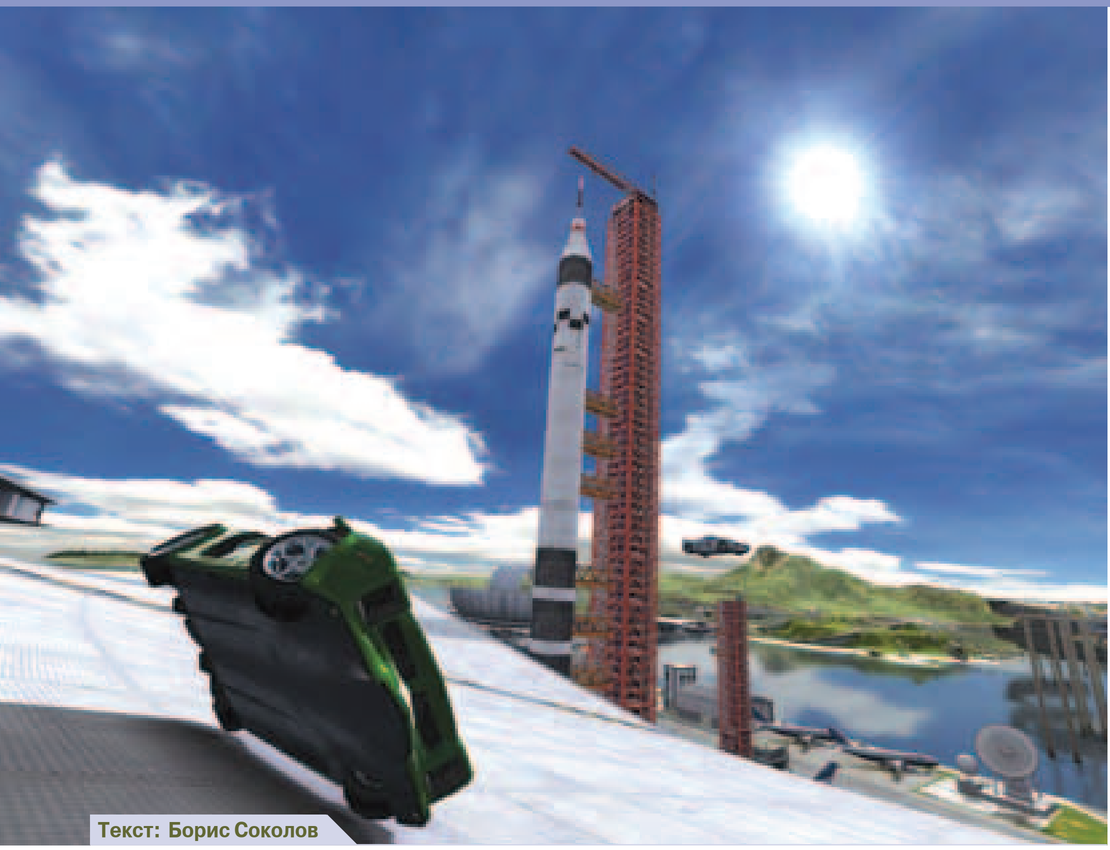
Grand Theft Auto: Vice City Stories
Привет, Америка! «Бригаду» вызывали?

Red Steel
Шутер от первого лица нового поколения?

Runaway 2: The Dream of the Turtle
Квесты не мертвы! Они просто так выглядят.

ТРЕКМАНИЯ UNITED

АВТОМОБИЛЬНЫЙ САМОДЕЛКИН



Текст: Борис Соколов

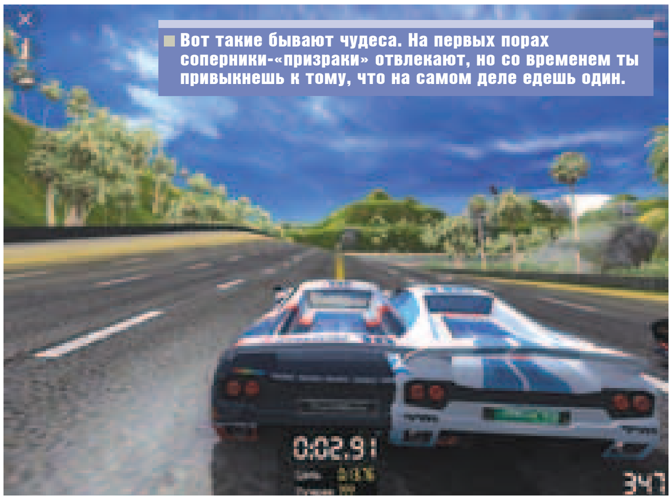
ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Nadeo
ПОЙДЕТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.tm-united.com

Что делать, если игровая серия пользуется стабильным спросом, но при этом ее авторам не хватает свежих идей? Взять продолжительную паузу? Коренным образом изменить геймплей? Сотрудники компании Nadeo решили действовать по принципу «не стоит чинить то, что еще не сломано» и оставили все на своих местах. Они попросту включили в «*ТрекМанию United*» все самое интересное из предыдущих эпизодов и разбавили получившуюся смесь парой-тройкой незначительных новинок.

Творение французских разработчиков в первую очередь ориентировано на пользователей интернета. Сразу же после установки игры предлагается скачать 20-мегабайтный патч. После установки заплатки ты сможешь организовывать команды, бороться за высокие места в мировом первенстве, скачивать с фанатских сайтов повторы умопомрачительных заездов, самопальные треки и модели автомобилей, а также различные модификации.

ВЫКРУТАСЫ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

В одиночном режиме представлено три вида состязаний: «Гонка», «Головоломка» и «Платформа» ("Crazy", известный еще по *TrackMania Sunrise*, куда-то исчез). В «Гонке» на выбор семь вариантов окружающей обстановки. Друг от друга они отличаются не только ландшафтами, но и моделями доступных автомобилей. Например, по бетонным стадионам гоняют машины, похожие на болиды Формулы-1 образца начала 80-х годов. По гладкому асфальту около побережья рассекают современные спорткары, а по раллийному грунту – похожие на Ford Focus легковушки. Чтобы получить доступ к следующей группе трасс и новому типу автомобиля, необходимо пройти этап как минимум на низком уровне сложности. «Головоломка» отличается от предыдущего режима лишь тем, что перед стартом требуется достроить незаконченный трек, вставляя в него недостающие сегменты. В «Платформе» надо добраться до финишной черты с минимальным количеством аварий. Сделать это не так уж и просто. Придется прыгать с вертикальных трамплинов, тормозить во время полета, выбирать оптимальную скорость и ездить по стенам.



Вот такие бывают чудеса. На первых порах соперники-«призраки» отвлекают, но со временем ты привыкнешь к тому, что на самом деле едешь один.

ЗАПЕЧАТЛЕННЫЕ НА СКРИНШОТАХ РАЗНОЦВЕТНЫЕ МАШИНЫ ПОЧЕМУ-ТО НЕ ИМЕЮТ ФИЗИЧЕСКОЙ ОБОЛОЧКИ

О КОМПАНИИ

Французская компания Nadeo начала свой путь в игровой индустрии с симулятора парусной регаты *Virtual Skipper*. Вторая часть вышла в сентябре 2002 года. Настоящий успех пришел к разработчикам в ноябре 2003-го. Необычная автогонка *TrackMania* понравилась и любителям прокатиться с ветерком, и виртуальным архитекторам гоночных трасс. Через месяц состоялся релиз *Virtual Skipper 3*. В апреле 2005 года компания сотворила *TrackMania Sunrise*, а в марте 2006-го – четвертый эпизод своей серии парусных симуляторов.

ФАКТЫ

3 одиночных режима

3 медали за скоростную езду

7 разновидностей автомобилей

200 новых треков



Во время самых умопомрачительных прыжков виртуальный оператор меняет ракурсы камеры.



Вид на трассу с высоты птичьего полета чертовски красив.

ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

К сожалению, по-прежнему приходится иметь дело с неосязаемыми противниками. Запечатленные на скриншотах разноцветные машины почему-то не имеют физической оболочки. Твоя «лошадка» проходит через них, как нож сквозь масло. А ведь так хочется иной раз столкнуть своего оппонента в кювет.

Рано или поздно надоедают и заезды в одиночном режиме, и борьба за ведущие позиции в мировом рейтинге игроков. Самое время заглянуть в раздел «Редактор». Здесь ты сможешь перекрасить свой автомобиль в любой цвет, создать новый трек или внести изменения в уже существующий. Впрочем, не все так просто. Необходимые для строительства блоки продаются за призовые монеты. Так что архитектурой разрешено заниматься только тому, кто добился хороших результатов, будучи гонщиком.

СТАРЫЙ БАГАЖ

В «ТрекМании United» используется тот же самый движок, что и в предыдущих эпизодах сериала. Разумеется, создатели не сидели сложа руки и немного доработали свое детище. Модели автомобилей получили дополнительную порцию полигонов, улучшилось динамическое освещение и дизайн трасс.

Увы, физическая модель не стала ни на йоту реалистичнее. Как и раньше, все повреждения совершенно не влияют на технические характеристики машины. Даже после самого страшного столкновения двигатель как ни в чем не бывало набирает прежние обороты. Если игрок вылетел за пределы платформы, неудачно приземлился на крышу или нечаянно угодил в водоем, он может повернуть время вспять (на несколько секунд назад) или вернуться к стартовой черте.

НЕСБЫВШИЕСЯ ОЖИДАНИЯ

К сожалению, поклонники сериала не обнаружат в новом эпизоде ничего принципиально нового. Да, появились доселе невиданные треки. Да, отныне доступны семь видов тематических трасс и автомобилей. Да, слегка улучшилась графика. Но хотелось бы увидеть нечто большее. Увы, в следующий раз. Однако «ТрекМания United» до сих пор остается лучшей игрой в своей категории. Ни у одной другой компании до сих пор не получилось удачно совместить строительство трасс с развеселыми заездами.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.0**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Необычный дизайн некоторых треков; простой для освоения редактор трасс; удобное управление автомобилем; в интернете много контента к игре.

НЕДОСТАТКИ: Разработчики не придумали ничего принципиально нового; графический движок устаревает; соперники не имеют «материальной» оболочки.

ИТОГО 7.0 Мало свежих идей, но нам все еще интересно ставить рекорды и мастерить треки.


ОФИЦЕРЫ
У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА
ТОВАРИЩ, ТЫ НУЖЕН СТРАНЕ!
РЕКЛАМА



ВООРУЖИСЬ ВЕРОЙ В ПОБЕДУ, НЕНАВИСТЬЮ К ВРАГУ И СВОИМ ВООБРАЖЕНИЕМ. ИСПОЛЬЗУЙ ЛЮБЫЕ ДОСТУПНЫЕ СРЕДСТВА – ОТ КАРАНДАША ДО ГРАФИЧЕСКОГО ПЛАНШЕТА.

СОЗДАЙ ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА ИОСИФА ВИССАРИОНОВИЧА, КОТОРЫЕ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ БУДУТ РАСТИРАЖИРОВАНЫ И РАЗОСЛАНЫ ВО ВСЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЧАСТИ РККА!

ЕДИНСТВЕННОЕ УСЛОВИЕ – ТЕМАТИКА ОБОЕВ ДОЛЖНА ПЕРЕСЕКАТЬСЯ С ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНОЙ.

АВТОР ЛУЧШЕЙ РАБОТЫ ПОЛУЧИТ УДОСТОВЕРЕНИЕ ВЕТЕРАНА ВИРТУАЛЬНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ И СУПЕРПРИЗ:
МАРШ-БРОСОК ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ КРАСНОЙ АРМИИ "МОСКВА-БЕРЛИН"!

КРОМЕ ТОГО, В ПРИЗОВОМ ФОНДЕ:
100 АРМЕЙСКИХ ЗАЖИГАЛОК И ФЛЯЖЕК
С СИМВОЛИКОЙ RTS «ОФИЦЕРЫ», А ТАКЖЕ
10 СБОРНЫХ МОДЕЛЕЙ ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
ОТ КОМПАНИИ «ALANGER»
И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ СТАЛИНСКИХ СИМПАТИЙ



Работы с пометкой "Обои для Сталина" будут приниматься на электронный адрес: wallpaper@russobit-m.ru
с 1 марта по 9 мая 2007 года
В теле письма обязательно указывайте свои контактные данные.
Полная информация о конкурсе на сайте http://officers.russobit-m.ru/

ALANGER DFM 101.2 gfi

RACE: АВТОГОНКИ WTCC

ТЕНЬ GTR 2



Текст: Павел Демин

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
SimBin Development Team
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.race-game.org

Как жаль, что даже такие талантливые разработчики с безупречной репутацией, как ребята из SimBin, порой решают просто подзаработать. *RACE*, которую выпустили спустя всего три месяца после выхода предыдущего проекта компании (*GTR 2*), я ждал с опасением. И, как выяснилось, не напрасно.

GTR ЛАЙТ

RACE, в отличие от *GTR 2*, сделали гораздо доступнее для рядового пользователя. Убрали некоторые понятные только знающим людям настройки автомобиля. Да и управляться с железными конями стало заметно проще. Само по себе это не так плохо. Яркий пример – *ToCA Race Driver 3*. Доступный, хотя от этого не менее увлекательный и качественный рейсинг. Но когда в симуляторе (!) гоночные машины с абсолютно гладкими шинами скользят по дороге, и их не выносит на обочину – это непорядок.

Ограничения на модернизацию авто в World Touring Car Championship, конечно, весьма строгие. Но авторы слишком перегнули палку: в RACE и не чувствуешь вовсе, что сидишь за рулем гоночного автомобиля. Будто и не BMW 320i находится у тебя в распоряжении, а скромный «жигуленок».

На официальном сайте проекта указано, что над физикой работали именитые пилоты Том Коронел (Tom Coronel), Рикард Райделл (Rickard Rydell) и Энди Приоль (Andy Priaulx). Эти гонщики наверняка с удовольствием крутили руль, сидя за компьютером, но довольны совместной работой с «симбиновцами» они вряд ли могут быть, что неудивительно.

ШАГ НАЗАД

Не избежали и технических проблем. Начнем с того, что игра *очень* требовательна к «железу». Ездить даже при разрешении 1024x768 и включенном сглаживании, с дальней прорисовкой и высокой детализацией моделей авто получится лишь на самых мощных системах. Вот и приходится чем-то жертвовать. Кстати, будь готов к тому, что вид из кабины (который для симулятора, безусловно, является очень важным) дополнительно «съедает» кучу ресурсов. То же самое с осадками: дождь заметно снижает значение fps.

При всей своей прожорливости выглядит RACE далеко не идеально. Складывается ощуще-

Авторы слишком перегнули палку: в RACE и не чувствуешь вовсе, что сидишь за рулем гоночного автомобиля



Объекты на трассе выглядят плоховато.

О КОМПАНИИ

■ SimBin Development Team – не новичок в игровой индустрии. Еще до основания компании в 2003 году будущие создатели великолепных автомобильных симуляторов придумывали модификации к рейсингам других студий. Вскоре «симбиновцы» занялись и коммерческими проектами. *GTR: FIA GT Racing Game*, *GT Legends* и *GTR 2* имели оглушительный успех как у прессы, так и у игроков. Жаль, что после выхода GTR 2 SimBin начала терять свои самые талантливые кадры, что немедленно сказалось и на качестве.

ФАКТЫ

3 континента, где проходят гонки

10 трасс WTCC в игре

58 пилотов, кого выберешь ты?

1987 первый год WTCC



■ В RACE можно покататься на тачках самого первого чемпионата 1987 года.



■ Повторы в игре стилизованы под трансляцию телеканала «Евроспорт».

ние, что та же *GT Legends*, которой уже больше года, смотрелась намного симпатичнее. И если пейзажи и спецэффекты разработчикам еще как-то можно простить, то посредственное качество моделей автомобилей – нет. Взгляни на скриншоты: разве это похоже на современную графику?

А что со звуком? Помнишь чудесно рычащие моторы в предыдущих играх от SimBin, записанные с реальных прототипов? В RACE ничего подобного нет.

ЧЕМ БОГАТЫ, ТЕМ И РАДЫ

World Touring Car Championship состоит из десяти этапов, среди которых есть знаменитые трассы в Монце, Брно, Валенсии и Макао. На многих из них проводят заезды и чемпионаты для автомобилей класса GT. А значит, некоторые треки мы уже видели в предыдущих играх студии. К сожалению, только они и представлены в RACE! Негусто.

Кстати, у чемпионата (хотя он – практически полная копия реального WTCC) есть одно очень неприятное ограничение: 24 пилота – максимальное количество участников. Компьютер случайным образом выбирает их из имеющихся 58 водителей. Вот и получается, что за бортом может запросто остаться и Энди Приоль (Andy Priaulx), и Йорг Мюллер (Jurg Muller), и Габриель Таркини (Gabriele Tarquini) – главные действующие лица реальных состязаний. Наконец, не идеален AI (как гонщиков, так и механиков). Последние чудили неоднократно: замена колеса у них однажды заняла больше двух минут!

У тебя могло сложиться впечатление, будто RACE – игра совсем дрянная. Разумеется, это не так. Но на фоне своих великолепных предшественниц новый проект SimBin выглядит блекло. Знатоки автосимуляторов разочаруются. Однако для начинающих игроков RACE может стать отличным проводником в мир серьезных рейсингов. Тошно смотреть на *Need for Speed*, надоела *ToCA Race Driver 3*? Прежде чем садиться за GTR 2, поиграй в RACE. Ну а у поклонников автомобильного чемпионата мира в категории «туризм» просто нет альтернатив. Это единственная игра про WTCC.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.2**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Единственная игра по лицензии WTCC; в игре представлены все 10 трасс реального чемпионата; настоящие автомобили и гонщики.

– НЕДОСТАТКИ: Игра слишком требовательна к «железу» и при этом не так уж красива; посредственный звук; AI порой чудит; только 10 трасс чемпионата.

ИТОГО 7.0 *RACE* – облегченная версия GTR 2. От SimBin мы ожидали гораздо большего.

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

ДВА БОГАТЫРЯ

О КОМПАНИИ

■ До выхода *«Храбрых гномов: Крадущихся теней»* студия GameOver Games создавала исключительно двухмерные аркады для тех, кто желает развлечься во время обеденного перерыва. Самые заметные их проекты: *Bubble Bobble Nostalgie* и все эпизоды серии *Brave Dwarves.*



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ	Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК	GameOver Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.nival.com/bd_ru

Серия *Brave Dwarves* за удивительно короткое время совершенно преобразилась. Плоские рисованные уровни отошли в историю. В *«Храбрых Гномах: Крадущихся тенях»* ты будешь решать головоломки и слушать, как потешно спорят главные герои.

Как и принято в детских играх, мир «Храбрых гномов» изобилует яркими красками и радует присутствием мультяшных персонажей. Уровни заметно отличаются друг от друга. Гуляя по очередному этапу, мы столкнемся с головоломками, мини-играми и разнообразными противниками, встречающимися по пути. Чтобы преодолеть препятствия, нужны усилия обоих гномов. Торвальд – пустоголовый пьяница, драчун и дебошир. Но когда путь преграждает отряд врагов, отважнее и сильнее воина не сыскать. Еще он без труда таскает тяжести и сдвигает с места гигантские валуны. Второй бородач – Фафнир. В отличие от своего напарника он предпочитает швырять во врагов огненные шары. Как ни странно, Фафнир (старенький маг с седой бородой до колен) – ловкий акробат. Карабкаться по стенам и прыгать по движущимся платформам приходится ему. Приятно, что разница в характерах персонажей обыгрывается авторами чуть ли не в каждой сценке. Иногда получается действительно очень смешно. «Храбрые Гномы: Крадущиеся тени» не потеряли очарования. Более того, авторы воплотили несколько свежих идей, за что им спасибо.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Замечательные, хорошо озвученные диалоги; смешные сценки; тщательная проработка каждого уровня; забавные персонажи; мультяшная картинка.

НЕДОСТАТКИ: Слабые и практически беспомощные противники; движок недоработан, и персонаж часто исчезает с экрана; неудобная камера.

ИТОГО 7.0 Увлекательная детская аркада, практически лишенная недостатков.



Торвальд не только отлично дерется, но и метко бросает молот.

МЕХАНОИДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

ЗАКОНЫ РЫНКА

О КОМПАНИИ
■ Самарская студия SkyRiver Studios создана в 2001 году. Ее дебютный проект – *«Механоиды»*. За ними последовало продолжение. Обе игры получили неплохие оценки от прессы. Что, вероятно, стало поводом для создания *«Гонок на выживание»*. Авторы также заняты разработкой MMORPG *«Запределье»*.



Текст: Алексей "Гморд" Меркухин

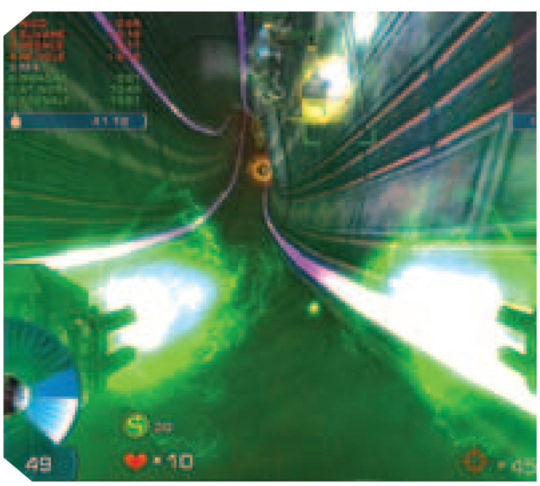
ЖАНР ИГРЫ	Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ	1C
РАЗРАБОТЧИК	SkyRiver Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5Ghz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.aimracing.ru

Главный закон отечественной игровой индустрии гласит: все, что приносит прибыль, обязательно получит продолжение. Популярный сериал *«Механоиды»* не остался в стороне. *«Гонки на выживание»* – хорошее тому подтверждение.

Сюжет игры довольно скучный. Клан Считающих, известный нам по *«Механоидам 2»*, построил на планете Полигон-4 несколько трасс. На них планировалось испытывать боевые конструкции (они же глайдеры) и собственно проводить соревнования.

Выбрав режим чемпионата, мы получим простенькое средство передвижения и оружие. После прохождения этапов получаем доступ к лучшей технике, новым трекам и, что самое главное, бонусам.

К сожалению, с тактикой вышла осечка. Самый правильный прием поначалу – гнать на большой скорости, стараясь ни во что не врезаться. Многочисленные «пушки» и бонусы – только отвлекают от процесса вождения. Потом, правда, все становится на свои места. Догонят и убьют. Казалось бы, идея неплохая, и фанаты наверняка останутся довольны. Но сохранившиеся отличительные черты оригинальных «Механоидов» (блеклая графика и неяркий дизайн) заставляют вынести неутешительный вердикт. Что и говорить, если «Гонки на выживание» уступают практически по всем параметрам (за исключением разве что внешнего вида) старичку *Wipeout*, вышедшему, на минуточку, аж одиннадцать лет назад?



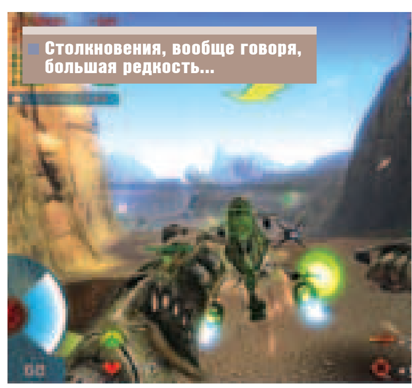
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Огромный набор трасс и глайдеров, отличающихся не только внешне, но и по характеристикам; игра очень понравится фанатам *«Механоидов»*.

НЕДОСТАТКИ: Устаревшая графика; плохой саундтрек; бездарный дизайн уровней; ощущение, что ты попал в футуристический мир, по-прежнему отсутствует.

ИТОГО 6.5 Обычная аркадная гонка во вселенной *«Механоидов»*. Не плохая, но и не хорошая.



Столкновения, вообще говоря, большая редкость...

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ГОЛЫЙ КОРОЛЬ



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game / Turn-Based Tactics

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
DVS

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), 2.4Gb пространства на HDD

ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), 2.4Gb пространства на HDD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
1 DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/tron_ascension

Как сейчас помню: КРИ 2004, руководитель студии DVS Александр Ищенко демонстрирует перспективный проект *«Восхождение на трон»* («ВнТ»). Тогда казалось, что игра выйдет не сегодня-завтра: версия работала более-менее стабильно, с дизайном авторы давно определились. По «странному» стечению обстоятельств рядом показывали *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, который тоже должен был вот-вот появиться в продаже. В результате разработка обоих проектов затянулась на добрых три года. Но печалит даже не это. Уж не знаю, как там со знаменитым украинским долгостроем (ответ на этот вопрос мы скоро получим), а вот «ВнТ» явно не доделали…



С этим драконом нельзя сразиться. А жаль!

ВРЕМЯ БЕРЕТ СВОЕ

Встречают по одежке, а с внешним видом у *«Восхождения»* явные проблемы. Вступительный ролик иначе как ужасным не назовешь. Графический движок давно отжил свое. Три года назад картинку можно было назвать симпатичной, но сейчас другие стандарты. Не спасают даже художники и дизайнеры, создавшие приличные модельки юнитов и персонажей. Скриншоты перед тобой: сам можешь убедиться.

ОПРЕДЕЛИМСЯ С ЖАНРОМ

Многие геймеры, прочитав о пошаговых тактических битвах, поспешили записать «ВнТ» в клоны *Heroes of Might and Magic*. А можно было бы «копнуть» поглубже! На самом деле разработчиков вдохновляла *King's Bounty*, предшественница «Героев».

«Восхождение» – это ни в коем случае не стратегия, а приключенческая игра. Герой с группой наемников скитается по просторам фэнтезийного мира, ввязываясь в авантюры и сражаясь с агрессивными обитателями этих краев.

Что главное в таком проекте, как удержать игрока у экрана монитора? Очень просто – придумать интересный сюжет. Но сценаристы сработали на «троечку». История незамысловатая: раненого Александра, правителя сказочной страны Айрат, враги с помощью темной магии зашвырнули на другой континент. Понадеявшись, что полуживой король откинет копыта. Парень, ясное дело, выжил и собирается отомстить обидчикам…

ТРИ ГОДА НАЗАД ГРАФИКУ «ВОСХОЖДЕНИЯ НА ТРОН» МОЖНО БЫЛО НАЗВАТЬ СИМПАТИЧНОЙ, НО СЕЙЧАС ДРУГИЕ СТАНДАРТЫ

О КОМПАНИИ

Компания DVS основана в 2000 году и расположена в украинском городе Николаеве. Коллектив небольшой: всего 14 человек (плюс внештатные работники). За шесть лет, прошедших с момента основания, студия разродилась всего одним проектом – *«Восхождение на трон»*. Игра, возможно, и не самая выдающаяся, но лиха беда начало. Во всяком случае, сотрудники DVS полны энтузиазма и собираются в ближайшее время «занять достойное место среди разработчиков» (цитата).

ФАКТЫ

3 разных континента

7 отрядов (максимум) в армии героя

20 магических заклинаний

30 с лишним видов войск



Магические спецэффекты иначе как скромненькими не назовешь.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Некогда могучий воин-монарх после всех злоключений на ладан дышит, а в Огантаре – стране, где он очутился, – по дорогам бродят разбойники и норовят накостылять полуголому путнику. В леса тоже не сунешься: дикое зверье вмиг разорвет героя на кусочки. Что делать? Бежать в ближайшее поселение. Там Александру и задания выдадут (а после их выполнения наградят), и колечки магические продадут, и заклинаниям обучат. Но главное – в деревнях и городках можно нанять бойцов, которые здорово подсобят Саше в сражениях. Поначалу это будут увальни-крестьяне, потом появятся парни покрепче. Что интересно, после выполнения одного из квестов ты сможешь набирать в армию волков. Вожак стаи передает сородичей в хорошие руки не за кусок мяса, а за звонкую монету. Рыночные отношения, ничего не скажешь! Всего сопровождать героя могут 7 отрядов до 10 существ в каждом. Но не надейся сразу же собрать внушительную армию: загвоздка даже не в деньгах (недостаток средств тебе грозит только на первых порах), а в авторитете. Оно и понятно: под началом малоизвестного вояки согласятся служить только голодранцы, бывалые солдаты пойдут лишь за прославленным военачальником. На деле это означает, что все зависит от одноименной характеристики: чем круче боец, тем больше единиц авторитета потребуется, чтобы его завербовать. Повышается же «влияние» автоматически при переходе героя на следующий уровень (после выполнения заданий и в награду за нахождение всяческих сундучков и святилищ). Та же петрушка с интеллектом, который влияет на изучение заклинаний. А вот другие

ПЕРЕКОШЕННЫЙ БАЛАНС

Теоретически персонажа можно развивать в двух направлениях: сделать ставку на грубую силу или на магию. На практике же воин явно проигрывает чародею. Во-первых, боец в свой ход может зарубить только одного противника, в то время как правильно прокачанный колдун уничтожит до девяти вражеских юнитов. Во-вторых, специалист по ближнему бою вынужден действовать в первых рядах. Искусственный интеллект, хоть и не отличается особой сообразительностью, не преминет воспользоваться ситуацией и двинет свои отряды на твоего подопечного. Да еще лучникам даст указание обстрелять незадачливого героя, потерять которого нельзя ни в коем случае. Любопытно, что авторы планировали дать персонажу возможность атаковать издалека, но то ли не успели это реализовать, то ли отказались от такой идеи. А жаль! Есть мнение, что герой-стрелок – вполне жизнеспособный вариант.





Никакого выбора ответов в диалогах нет. Максимум, что можно сделать, – отказаться от задания.



Битвы редко длятся дольше трех ходов. Опытный полководец знает: быстрота – залог успеха.



На героя можно нацепить пару магических колец, броню и амулет.



Стоит пересечь светящуюся оранжевыми огоньками границу, как начнется бой.



К вопросу о «достоинствах» движка. Вот так в игре выглядит вода...



Ну и кто тут говорил, что в Огантаре секса нет?

характеристики (здоровье, урон, колдовская сила и защита от магии) увеличиваются за счет очков опыта, которые выдают при повышении уровня. Ролевая система нехитрая, разберешься ты с ней довольно быстро.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Тактическая схема тоже не слишком заумная: проще, чем в тех же «Героях». Войска выстраиваются в две линии: впереди в качестве живого щита лучше ставить дешевых и слабеньких юнитов, а сзади следует расположить магов, лучников и героя. В остальном – ничего нового. У существ даже особых способностей нет. В лучшем случае знакомые с магией создания умеют творить парочку заклинаний. Да и сам герой тоже может колдовать. Единственная значимая особенность – это то, что в «ВнТ» ты управляешь «настоящими» отрядами. Если в подразделении десять ратников, то и на поле боя ты увидишь ровно десяток воинов. С таким количеством бойцов сдерживать натиск неприятеля легче легкого: частенько супостаты погибают от стрел и заклинаний, тщетно пытаясь прорваться сквозь когорты крестьян.

НЕ УСПЕЛИ?

Создается впечатление, что игру доделывали в спешке. Иначе чем можно объяснить изъяны, обезобразившие проект? Про баланс и непродуманную систему обучения написано во врезках. Но это еще не все! Раздражает отсутствие мини-карты: ежеминутно сверяться с планом, занимающим весь экран, неудобно. А промахи в дизайне! То тебя вовлекают в непрерывную череду битв, то ты вынужден 15–20 минут носиться, набирая армию (даже телепортация не помогает). В «ВнТ» невозможно играть без пива, телефонного разговора или чего-либо еще, способного занять тебя во время неспешных перемещений по этому миру.

Конечно, несмотря на все недостатки, творение DVS найдет своих поклонников, но хитом ему не стать. Надеемся, следующая попытка возродить идеи King's Bounty будет более удачной: *«Легенда о рыцаре»* от Katauri пока выглядит добротнее и качественнее, чем «Восхождение на трон».

ТРЕБУЕМ ОБЪЯСНЕНИЙ



Игра не очень сбалансирована, и большую часть битв ты, скорее всего, выиграешь без особых проблем. Трудности возникнут только в самом начале, и то по причинам весьма специфическим. Толкового обучения в игре нет. Необходимые разъяснения дают местные NPC. Советы, как лучше вести тактические бои, ты получишь только в замке Конрада. Но чтобы добраться до него, тебе не раз придется вступить в схватку. Так что на помощь не надейся, а лучше сам пораскинь мозгами.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

+ ДОСТОИНСТВА: Мелодии, быть может, не самые выдающиеся, но приятные; идеи, заложенные *King's Bounty*, до сих пор весьма привлекательны.

– НЕДОСТАТКИ: Допотопная графика; отсутствие озвучки; непродуманный баланс; слабенький сценарий; неудобное управление; ошибки и однообразие.

ИТОГО 6.5 Отличная идея, плохая реализация. Только для скучающих фэнов *King's Bounty*.

ШЕРЛОК ХОЛМС 3: СЕКРЕТ КТУЛХУ

НЕСТРАШНЫЙ ЛАВКРАФТ



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ascaron Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Frogwares Game Development Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sherlockholmes-thegame.com

Бывают случаи, когда автор придумывает настолько яркого персонажа, что тот начинает жить своей собственной жизнью. Другие люди описывают его приключения, о которых оригинальный создатель и не помышлял. Примерно так поступает студия Frogwares. Совсем недавно она подготовила третью игру о приключениях бессмертного Шерлока Холмса и его спутника доктора Ватсона. При этом сценаристы упорно не желают обращаться к фабулам произведений Конан Дойла. Вместо этого они придумывают собственные истории, главным героем которых становится великий сыщик.

На этот раз Холмсом дело не ограничилось. Разработчики вздумали использовать творчество еще одного известного английского писателя – мастера ужасов Говарда Лавкрафта. Правда, снова немного схитрили: напрямую имя Ктулху нигде не упоминается. Но у тех, кто читал Лавкрафта, сомнений не останется. Преследуя служителей таинственного культа, спускаясь в жуткие храмы, расположенные глубоко под лондонской верфью, разглядывая отвратительные статуэтки с изображением темного божества, они то и дело будут вспоминать рассказы и повести Говарда.

ДАВИ МУРАШЕК

Впрочем, попытавшись взять столь высокую планку, Frogwares не сдюжила. Запуская игру, большинство игроков будет надеяться на то, что сейчас их начнут пугать. И совершенно напрасно. *«Секрет Ктулху»* можно рекомендовать даже впечатлительным поклонникам адвенчур. Дрожать от страха им не придется.

Художники зря старались, рисуя зловещие декорации, а дизайнеры напрасно скупились на источники света. Нет зловещих потусторонних завываний, которые мы слышим во всех ужастиках. Нет леденящей кровь музыки, нагнетающей напряжение. Даже прошлогодние *Barrow Hill* и *Scratches*, которые внешне значительно проигрывали «Шерлоку Холмсу», за счет правильно подобранного звука здорово потрепали нам нервы. Не все в порядке и с прочими деталями. В Новом Орлеане авторы устроили форменный балаган, заставив нас бесцельно бегать по всему уровню за вором, стащившим саквояж у Ватсона. Сцена, быть может, под-

В Новом Орлеане авторы устроили форменный балаган, заставив нас бесцельно бегать по всему уровню за вором



Художники и дизайнеры уделили много внимания детализации окружающей обстановки.

О КОМПАНИИ

■ Студия Frogwares очень любит делать игры, так или иначе связанные с произведениями известных писателей. Впервые она представила результат своих трудов – адвенчуру *Mystery of the Mummy* – в 2002 году. Игра была посвящена приключениям Шерлока Холмса. Через год появилась *Journey to the Center of the Earth*. На этот раз за основу взяли творчество Жюля Верна. В сентябре 2004-го в продажу поступила *«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки»*, где снова появлялся Холмс. Ну а в 2005-м фанаты Верна получили *«Вокруг света за 80 дней»*. Правда, это была не адвенчура, а экшен.

ФАКТЫ

2 персонажа Конан Дойла

3 страны посетят герои

50 активных объектов

60 различных персонажей



■ Порой Холмсу приходится исследовать улики.



■ Сцена трагическая. Но смешная.

ходящая для предыдущего проекта Frogwares – *«Вокруг света за 80 дней»*, но никак не годящаяся для «страшного» детектива. Откровенно разочаровала последняя глава. Создатели не придумали ничего лучше, кроме как запереть нас в темной пещере, где приходится обшаривать каждый сантиметр экрана в поисках рычага или предмета. Хотя «охоты за пикселями» хватало и во время предыдущих эпизодов.

Тоскливо слушать диалоги. Бесспорно, именно так говорили в конце позапрошлого века. Но актерам, читавшим текст для английской версии, было, похоже, настолько скучно, что их настроение передается и нам. Быть может, русскую локализацию спасет голос Ливанова и других мастеров дубляжа, но об этом мы узнаем из рубрики «Дайджест».

Остается, пожалуй, единственное неоспоримое достоинство третьего «Холмса» – движок. Впрочем, эта технология уже использовалась в упомянутых «80-ти днях» и *«Шерлоке Холмсе: Загадке серебряной сережки»*. На сегодняшний день она порядком устарела. Но это если сравнивать с ядрами современных шутеров или ролевых игр. Для адвенчуры картинка довольно неплохая. К тому же авторы избавились от изометрии. Теперь мы смотрим на окружающий мир от первого лица. Как здорово прогуляться по лондонским улочкам, побеседовать с цветочницей, зайти в книжный магазинчик… Жаль, что приятные ощущения периодически портит анимация. Во время массовых сцен персонажи движутся аляповато. Глядя на «трагическое» воссоединение куртизанки и ее израненного возлюбленного, хочется от души рассмеяться. Столь неуклюже движется девушка. Да и вступление, где Ватсон странно корчится на кровати без одеяла и подушки, выглядит нелепо.

ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК?

Разработчики уверяют, что *Mystery of the Mummy* и «Загадка серебряной сережки» пользовались большой популярностью на родине сыщика, в Англии (общий тираж составил более полумиллиона копий). Скорее всего, «Секрет Ктулху» снова придется по душе британцам. В нашей же стране она, скорее всего, пленит лишь новичков. Фанаты Ливанова и Соломина наверняка расстроятся, ведь персонажи игры на героев фильма не похожи. Остальных отпугнет слабоватый сценарий. А если тебя все это не волнует, смело отправляйся в магазин.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Симпатичная для адвенчуры графика; вид от первого лица; интересные режимы исследования улик и проведения химических опытов.

– НЕДОСТАТКИ: Игра не пугает; неуклюжая анимация персонажей во время роликов; актеры слишком вяло читают текст; последняя глава проходит в темной пещере.

ИТОГО 6.5 Продумай авторы тщательнее звуковое оформление, оценка была бы выше.

ВОЛКОДАВ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

ДОЛГИЕ НОЧИ ГАЛИРАДА



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ
Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Primal Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/volkodav

Те, кому понравился зрелищный боевик «Волкодав», наверняка пожелают сами повторить путь главного героя. Для этого им придется купить игру. На полке в магазине рядышком красуются две коробки. Обе с похожими обложками, названиями (не каждый будет вчитываться в подзаголовки – *«Последний из рода Серых Псов»* и *«Месть Серого Пса»*) и одним и тем же указанным на обороте жанром – action/RPG. Практически близнецы.

ЧЕЛОВЕК И ВОЛКОДАВ

Вряд ли кто-то мог представить, что один *«Волкодав»* окажется вялой поделкой, созданной на допотопном движке, а другой – вполне играбельным проектом. «Месть Серого Пса» в сравнении с детищем Meridian'93 – эталон качества и новизны. Взять хотя бы то, как сценаристы изложили события, описанные в киносценарии. «Волкодав» производства «Акеллы» не отпугивает игрока нелепыми персонажами и вздорными заданиями вроде освобождения призраков.

В «Мести» ты плавно движешься от одной известной по фильму сцены к другой. В то же время встречаются эпизоды, полностью придуманные сценаристами Primal Software. При этом подобные вставки ничуть не портят повествование. Чтобы узнать о кровном враге Волкодава Жадобе, ты отправляешься в чащу леса и там находишь таинственную отшельницу, удивительно похожую на Бабу Ягу.

Но есть и более серьезные расхождения. Встреча с галирадским мастером заканчивается мирно и без крови. К каравану, с которым герои должны двинуться в город, Волкодав с друзьями присоединяются не на дороге, как было в кино, а в захолустной деревушке.

Между уровнями нам то и дело демонстрируют нарезки из киноленты. Качество картинки и звука не ахти какое. Лучше бы роликов вообще не было.

Не будем забывать, что «Волкодав» затеивался как ролевая игра. Посему придется регулярно помогать славянам с их мирскими заботами. Решение побочных квестов не требует большого ума и в итоге сводится к простой формуле: пойди и убей всех, кто попадется под руку. Тем не менее, встречаются и более оригинальные поручения. Галирадский волхв (не



За помощь пастухам ты получишь несколько серебряных монет.

«Волкодав» НЕ ОТПУГИВАЕТ ИГРОКА НЕЛЕПЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ И ВЗДОРНЫМИ ЗАДАНИЯМИ ВРОДЕ ОСВОБОЖДЕНИЯ ПРИЗРАКОВ

О КОМПАНИИ

Primal Software без преувеличения можно считать одной из самых опытных и успешных компаний на российских игровых просторах. История студии началась с разработки серии «народных» адвенчур о приключениях Петьки и Василия Ивановича. Но по-настоящему Primal заявила о себе после выпуска оригинального и чертовски красивого симулятора *«Глаз Дракона»*. Позже появилась стратегия в реальном времени *«Осада»*. И лишь недавно Primal занялась разработкой игр по мотивам фильмов. В результате нам достались *«Обратный отсчет»* и *«Волкодав»*.

ФАКТЫ

1 главный герой

1 клип группы «Алиса»

3 варианта окончания игры

4 основных параметра у Волкодава



Тилорн и Нилит не путаются под ногами Волкодава, а терпеливо ждут его в городе.



После отчаянной битвы ты можешь быстро исцелить раны героя, не тратя драгоценные склянки со снадобьями.

удивляйся, что Галирад упоминается столь часто – значительная часть игры связана с этим поселением) просит найти обломки древнего жезла, которые раскиданы по всей доступной территории. Нельзя безразлично пройти и мимо старушки, которая ждет пропавшего мужа вот уже сорок лет.

СОННЫЕ МЕДВЕДИ

Для action/RPG в «Волкодаве» на редкость много диалогов. Практически в любом поселке помимо безмолвных селян найдется пара-тройка жителей, которые не прочь рассказать воителю историю своей жизни. Если же тебе не по душе длительные беседы, то можешь смело их пропускать – в журнале остается небольшой отчет о каждом событии. Ведь главное здесь – сражения. И в этом аспекте геймплея авторы из Primal Software превзошли конкурентов из Meridian'93. Потасовки не кажутся слишком сумбурными. Волкодав эффектно размахивает мечом и чаще всего расправляется с внушительными толпами врагов без помощи волшебных эликсиров. От тебя требуется всего-навсего указывать цель. А также время от времени применять освоенные навыки в деле. Без них далеко не уедешь.

Как следует поднаторев в военном ремесле, герой научится метко стрелять из лука и не раз одним ударом сразит сразу нескольких кровожадных злодеев. Помимо традиционного распределения баллов на развитие силы, сноровки, скорости и телосложения тебе дают возможность овладеть несколькими полезными в бою особыми трюками. Хотя ролевая система все равно выглядит излишне простой. И это один из основых досадных недостатков проекта.

Как ни странно, у «Акеллы» получилась, в общем-то, неплохая игра по фильму. С милыми россиянину пейзажами, на удивление вразумительным сюжетом и многочисленными зрелищными сражениями.

К сожалению, монотонная зачистка уровней и прочие мелкие казусы способны здорово подпортить впечатление. Другое дело, если ты без ума от отечественного фэнтези. Тогда «Волкодав: Месть Серого Пса» просто создан специально для тебя. Скорее в магазин!

А нам остается только мечтать о том славном дне, когда российские игровые адаптации фильмов станут по-настоящему привлекательными для кого угодно.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5

+ ДОСТОИНСТВА: Симпатичные пейзажи; виртуальные персонажи в точности похожи на героев из фильма; качественная анимация; хороший сюжет; удобная камера.

– НЕДОСТАТКИ: Бесхитростная ролевая система, которая не позволяет тренировать Волкодава по собственному усмотрению; неудобная глобальная карта.

ИТОГО 6.5 Одна из лучших российских игр по фильму на сегодняшний день.

ДИЛЕММА

ПО МОТИВАМ FALLOUT



Текст: Джонни Уокер

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
4Reign Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/dilemma

Когда речь заходит об отечественных адвенчурах, в воображении сразу возникает образ игры, созданной любителями на коленке. За редким исключением все они одинаковы: простенький сценарий, море пошлых шуток и непрезентабельная картинка – вот главные отличительные признаки российских «квестов». В нашей стране эти проекты находят своих поклонников, но вот побороться с западными конкурентами они не в состоянии. К сожалению, *«Дилемма»* тоже не произведет фурора в Европе и США. Но у этой игры есть ряд уникальных особенностей, которые делают ее по меньшей мере любопытной.

ВЕК МОЙ, ЗВЕРЬ МОЙ

Очень редко разработчикам удается создать собственный неповторимый мир, который становится интересен игроку. Курской команде это почти удалось. Причем исключительно благодаря стараниям художников. Мрачные постапокалиптические пейзажи выглядят очень симпатично. Всюду валяются искореженные автомобили и механизмы, по унылому желтому небу проплывают облака. Безрадостная картина, нагоняющая тоску.

Немногочисленные уцелевшие люди пытаются обжить сохранившиеся здания и построить новое общество. Но даже после техногенного кризиса они не научились жить дружно. Две религиозные секты захватили власть и ведут между собой ожесточенную борьбу, стремясь покончить друг с другом. Главному герою придется встать на сторону одной из них, а попутно разыскать свою давно пропавшую сестру.

Авторы постарались сделать сюжет нелинейным. По ходу действия персонаж должен присоединиться к одной из противоборствующих групп. От этого изменится не только его облик, но и дальнейшее прохождение игры. Не стоит ждать, что тебе дадут возможность определить судьбу человечества. Финал всего один. Но решения загадок действительно отличаются. Более того, в зависимости от предпринятых действий и выбранных в диалогах фраз, герою начисляются баллы «материи» или «духа». Они тоже позволяют по-разному преодолевать трудности.

Последней немаловажной деталью, удерживающей нас у экрана, стали мини-игры. Их здесь

ОБРАЗЫ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ, БУДЬ ТО ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ИЛИ ГЕРОИ ПЕРВОГО ПЛАНА, ПРОРАБОТАНЫ ПОВЕРХНОСТНО



Через секунду придется собирать «кубик Рубика».

О КОМПАНИИ

■ 4Reign Studios – новичок в российской игровой индустрии. Студия была основана в 2005 году группой единомышленников из Курска. Там же она и располагается. Пока что единственный их проект – это футуристическая адвенчура *«Дилемма»*, о которой и рассказывается в статье. Если публика примет ее благосклонно, мы наверняка в будущем увидим новые проекты от данной команды. Потенциал у них есть, остается лишь поднабраться опыта, и все остальное приложится.

ФАКТЫ

1 громадная крыса–мутант

1 раз прокатимся на багги

2 убитых героем женщины

2 противоборствующих фракции



■ Вот так уныло будет выглядеть земная поверхность в будущем.



■ Победить такую очаровашку совсем не трудно.

огромное количество. Нам предлагают собрать трехмерное подобие «кубика Рубика», осилить массу традиционных головоломок (в том числе «пятнашки») и даже прокатиться по пустыне на багги! Все это здорово скрашивает происходящее и не дает заскучать.

ТРЕБУЕТСЯ ЖЕЛЯЗНЫ

Фабула и тексты разговоров, напротив, навевают сон. Образы всех персонажей, будь то второстепенные действующие лица или герои первого плана, проработаны поверхностно. Они не вызывают ни симпатии, ни ненависти, ни даже банального интереса к себе. Скорее уж производят впечатление болванчиков, которые должны время от времени выдавать нам поручения и подкидывать нужную вещь. Ровным счетом наплевать нам и на своего подопечного вместе с его родственницей. И это самое слабое место «Дилеммы». Под красивым изображением, нелинейностью и оригинальными находками нет прочного фундамента – интересной футуристической повести. Задумайся об этом авторы, глядишь, нас ждал бы по-настоящему хитовый проект, который хотелось бы пройти неоднократно.

А так получается, что игроком движет только одно желание: пройти еще дальше, чтобы полюбоваться новыми пейзажами. Особенно приятно, что всегда под рукой кнопка, которая позволяет менять время суток. Одни и те же экраны выглядят днем и ночью по-разному. Что еще важнее, это тоже влияет на происходящее. К примеру, проход на территорию завода охраняет стражник. Можно принести ему нужную вещь и пройти дальше. Или дождаться ночи и убить супостата.

Как ни странно, перед автором этих строк тоже стоит дилемма: как оценить игру. С одной стороны, создатели придумали довольно необычный и красивый мир. С другой – поскупились на хорошего сценариста. Если тебе очень хочется поиграть в футуристическую адвенчуру, то «Дилемма» – это неплохой выбор. Правда, не обещаю, что после окончания ее захочется запускать повторно. Кто знает, быть может, сотрудники 4Reign Studios учтут все свои ошибки и в следующий раз подарят нам истинную нетленку.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	6.5

+ ДОСТОИНСТВА: Интересный постапокалиптический мир; симпатичные мрачные пейзажи; множество мини-игр; решение загадок несколькими способами.

– НЕДОСТАТКИ: Все образы игровых персонажей вышли плоскими и безжизненными; сюжетная линия вялая и не цепляет; некоторые задания надуманны.

ИТОГО 6.5 Если бы не слабый сценарий, мы бы получили отличную адвенчуру.

ИНСТИНКТ

ОДНАЖДЫ В СЕВЕРНОЙ КОРЕЕ



Текст: Борис Соколов

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Newtonic Studio и Digital Spray Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.2GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD / Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.instinct-game.ru

Некоторые игроки возлагали на *«Инстинкт»* большие надежды. Суди сам: издатель раскошелился на рекламу в прессе, а для озвучивания одного из главных героев пригласил популярного актера Михаила Пореченкова. В свою очередь, разработчики с завидным постоянством устраивали конкурсы, радовали посетителей своего сайта свежими новостями и симпатичными скриншотами. К сожалению, после нескольких минут знакомства понимаешь, что замах был рублевый, а удар получился копеечный.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Девятого сентября 2004 года в провинции Янгандо прогремел мощный взрыв. Западные державы полагают, что в этот день Северная Корея испытала ядерную боеголовку. Официальные власти коммунистической державы утверждают, что они попросту уничтожили гору, дабы расчистить место для строительства гидроэлектростанции. Однако у компании Newtonic Studio на этот счет есть своя версия.

Оказывается, в далеком 1963 году в руки советских ученых попал вирус под кодовым названием INSTINCT. Больше двадцати лет специалисты ломали головы над его происхождением. В начале 80-х наступил финансовый кризис. Из-за нехватки денег ученые вынуждены были переехать в Северную Корею и вести исследования за счет казны этой социалистической страны. СССР тоже оказывал посильную помощь.

5 сентября 2004 года оборвалась связь с секретной исследовательской лабораторией в горах Янгандо. Стало известно, что вся охрана перебита, а подступы к комплексу захвачены террористами. Россия и Северная Корея обвинили друг друга в нечестной игре и отправили несколько своих агентов на место происшествия. Нам придется поучаствовать в приключениях офицеров Федеральной службы безопасности.

ВОПРОСЫ БЕЗ ОТВЕТОВ

Никакого реализма в «Инстинкте» нет. Узкие коридоры освещают пуленепробиваемые лампочки, на столах лежат открытые ящики с гигантскими рожками для автомата Калашникова, обломки взорванных предметов испаряются. А чего стоит поездка в кузове «Урала» с шестиствольным пулеметом «Вул-



Перестрелки на средних и дальних дистанциях – та еще морока. Вроде бы целишься точно в голову врага, но пули почему-то летят мимо.

ЕСЛИ ДИЗАЙНЕРЫ ПРЕДПИСАЛИ ОХРАННИКУ СНАЧАЛА БРОСИТЬ ГРАНАТУ И ТОЛЬКО ПОТОМ ОТКРЫТЬ ОГОНЬ ИЗ АВТОМАТА, ТАК ОН И СДЕЛАЕТ

О КОМПАНИИ

Проект *«Инстинкт»* был создан силами молодой украинской компании Newtonic Studio при поддержке их коллег из Digital Spray Studios. В основе игры лежит графический движок DS2 Engine (его плюсы и минусы ты мог оценить, поиграв в появившийся в октябре прошлого года шутер от первого лица *You Are Empty*). Костяк команды составляют довольно опытные разработчики, трудившиеся над такими проектами, как *«Вивисектор: Зверь внутри»* (Action Forms) и главный долгострой современности – *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World).

ФАКТЫ

3 храбрых оперативника ФСБ

7 часов на прохождение игры

10 видов злобных врагов

12 моделей оружия к нашим услугам



Иногда встречаются хорошие уровни. И освещение там нормальное, и текстуры подобраны со знанием дела.



Просто так аптечку со стены не возьмешь. Каждый раз приходится разбивать стекло монтировкой.

кан» наперевес! Грузовик плетется с черепашьей скоростью, но поворачивает почему-то очень резво.

Некоторые решения дизайнеров поражают до глубины души. Бронежилет валяется в самом темном углу под лестницей. Чуть ли не каждый второй противник стоит около бочек с горючим. Что делают огромные деревянные ящики в узком коридоре? Как их вообще туда затащили – отдельный вопрос. Больше интересует другое: зачем они нужны, если двигать их все равно нельзя, да и противники за ними не прячутся? Наконец, почему ни один из элитных агентов ФСБ не прихватил с собой банальный карманный фонарик? Порой приходится лазить по очень темным местам.

ТУПОЙ И ЕЩЕ ТУПЕЕ

Действия врагов зависят от скудного набора скриптов. Если дизайнеры предписали охраннику сначала бросить гранату и только потом открыть огонь из автомата, так он и сделает. Можно приблизиться к нему хоть на расстояние вытянутой руки – четко заданная последовательность действий не изменится. Смотреть на потасовки между противниками и напарниками – та еще потеха: они встают в трех четырех метрах друг от друга и стреляют. Иногда твоим боевым товарищам хватает ума встать на одно колено.

В меню графических настроек есть «замечательная» опция «Комикс». После ее активации и без того непримечательная картинка превращается в настоящий кошмар. Зачем добавлять такую «мега-особенность», если толку от нее никакого? Впрочем, в игре не все так ужасно, как может показаться на первый взгляд. Иногда попадаются довольно неплохие уровни. Но это случается редко и общей печальной картины, к сожалению, не меняет.

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ...

Разработчики пытались за короткий срок смастерить амбициозный FPS, который привлекал бы внимание красивой картинкой и многочисленными перестрелками с умными противниками. На самом деле Newtonic Studio сотворила сырой, ничем не запоминающийся продукт, которому не под силу тягаться с именитыми западными конкурентами. Появившиеся больше года назад *F.E.A.R.* и *Quake 4* по части графики и искусственного интеллекта врагов выглядят гораздо сильнее. Увы, с таким скромным багажом далеко не уедешь.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Необычная форма подачи сюжета; межуровневые заставки выполнены в виде комиксов; одного из главных героев игры озвучивает Михаил Пореченков.

– НЕДОСТАТКИ: Графика не соответствует современным стандартам; дизайн уровней и анимация движений персонажей оставляют желать лучшего; глупый AI.

ИТОГО 6.0 На *«Инстинкт»* следует обратить внимание тем, кому небезразличны наши FPS.

ВОЛКОДАВ: ПУТЬ ВОИНА

К ШАПОЧНОМУ РАЗБОРУ

О КОМПАНИИ

■ Студия Gaijin, основанная в 2001 году, не первый раз делает игру по фильму. Качество их предыдущих аналогичных работ (экшенов *«Бумер»* и *«Жмурки»*) тоже оставляло желать лучшего. Совсем недавно они сотворили проект *«Братва и Кольцо»*. Очень нелегко поверить, что «Братву» и *«Путь воина»* создавала одна и та же студия.



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/volkodav_put_voina

По мотивам одноименного отечественного фильма появились целых три игры. И *«Волкодав: Путь Воина»* вышел позже всех. Уже и зрители охладели, и прокат заканчивался. Увы, похвастать запоздалому гостю оказалось нечем.

«Волкодав» лучше всего подходит как основа для создания лихого слэшера. В фильме с избытком хватало зрелищных сражений. И Gaijin честно воссоздала в игре все памятные боевые сцены. Но вот как они выполнены – другой вопрос. Проникновение в замок Людоеда превращается в утомительную зачистку серых коридоров и однотипных комнат. Затем мы попадем в ничем не примечательный лес. Бесспорно, квадратные деревья и камни мы постоянно видим в малобюджетных продуктах. Но от использования единственной текстуры с нарисованной на ней растительностью, кажется, отказались практически все.

К сожалению, однообразные декорации – это еще не самое страшное. Модели персонажей и анимация попросту никудышные. Кажется, что все герои нацепили на голову вырезанные из ватмана «волосы», а уж про их неуклюжие движения и говорить не хочется. Немногочисленные комбинации ударов в пылу схватки различить попросту невозможно. Хочешь увидеть изящные приемы ближнего боя? Обратись лучше к последней части *Prince of Persia*.

Что поделаешь, как и *«Последний из рода Серых Псов»*, «Путь Воина» оказался безвкусной поделкой.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.5
ИНТЕРФЕЙС	6.5

+ ДОСТОИНСТВА: Игра создана по мотивам фильма; удобный ракурс камеры, который не мешает управлению персонажем; саундтрек тот же, что и в киноверсии.

– НЕДОСТАТКИ: Отвратительный внешний вид; скучные сражения; пустоголовые противники; некрасивые уровни; фрагменты из фильма почти не связаны с игрой.

ИТОГО 5.0 Пустая и безыдейная игра, попытка нажиться на славе известного фильма.



Сбить с ног всех вокруг себя – едва ли не единственное эффективное комбо во всей игре.

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО: ОПЕРАЦИЯ WINTERSONNE

В ГОСТЯХ У МОРФЕЯ

О КОМПАНИИ
■ Sproing Interactive Media никогда не занималась адвенчурами. Долгий творческий путь компании связан со всевозможными аркадами, в том числе переносом их на новые платформы. Фанаты shareware-игр, возможно, знают такие «хиты», как *Gravity Gems* или *12 Volt*. Самым известным портом от Sproing стала серия *Moorhuhn*.



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Anaconda Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Sproing Interactive Media
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.undercover-game.com

Написать интересный шпионский роман – задача не из легких. К сожалению, пригласить Тома Клэнси (Tom Clancy) по силам далеко не каждой команде. Вот и приходится студиям победнее обходиться собственными силами. Получается у них, надо сказать, не очень хорошо.

Полная затасканных клише история про засланного в немецкий тыл профессора и грозящую всему миру ядерную катастрофу не увлекает ни на секунду. Слушаем скучнейшие диалоги (если их проматывать, игра нахально вылетает в Windows), решаем типовые головоломки и несложные надуманные задачки. Видите ли, даже ворону нельзя согнать с ветки просто так, надо накормить ее картофелем. Хотя в кармане лежит обломок трубы…

Мучения, правда, продлятся всего часа четыре. Действительно, затягивать прохождение смысла не было. Хотя авторы всеми силами стараются удержать нас у экранов. Способ стар как первый персональный компьютер: на экране множество «бесполезных» активных точек, а нужные вещи тщательно запрятаны.

Подкупить нас пытаются симпатичной картинкой. Хотя она, конечно, не чета той, что мы видели в *Still Life*. Жаль, что разработчики поскупились на полигоны для персонажей.

Если бы мне пришлось посоветовать знакомому какую-нибудь адвенчуру, то вряд ли я стал бы упоминать про *«Операцию Wintersonne»*..В том числе потому, что завтра, когда статья будет сдана, попросту забуду о ее существовании.



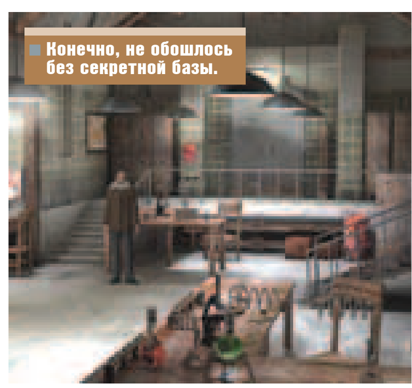
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

ДОСТОИНСТВА: Одно из немногих достоинств, которое можно назвать, – это симпатичная и достаточно современная картинка; прохождение отнимает часа четыре.

НЕДОСТАТКИ: Занудный сюжет; неинтересные герои; большая часть загадок кажется надуманной и только портит впечатление; нельзя пропускать диалоги.

ИТОГО 5.0 Скучная шпионская адвенчура, про которую забываешь на следующий день.



Конечно, не обошлось без секретной базы.

MAELSTROM

ПШИК



Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
KDV Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
kdvgames.com/maelstrom

Культовая контора KD-Lab разделилась на KranX Productions и KDV Games. Первые занимаются продюсированием и ролевой игрой *«Не время для драконов»*. Вторые долго корпели над RTS *Maelstrom*. И вот она перед нами.

Несмотря на все заявления о революционности, Maelstrom – типовая стратегия в реальном времени, где есть несколько необычных находок. Но, увы, они не смогли хоть как-то ее разнообразить.

ДВА ПЛЮС ОДИН

К нашим услугам три противоборствующих стороны: ужасная Корпорация, противостоящие ее владычеству Ремнанты и агрессивные инопланетяне – Хай-Дженти. Первые и вторые – приверженцы научного прогресса. Инопланетяне же предпочитают органические технологии.

У НАС ЕСТЬ ВСЕ!

В игре есть терраморфинг. Нам позволили копать траншеи и создавать естественные укрепления. Потенциально эта особенность сулит нам кучу тактических возможностей. К сожалению, на самом деле это не так. Разве что полезно иногда проложить новое русло для речки. Остальные задумки дизайнеров особой пользы также не приносят. «Корпоративные» танки и другая техника способны превращаться в боевых роботов, правда, не бесплатно. Специальные юниты умеют замораживать врагов. Но зачем все это нужно?

В довершение всех бед перед нами чудовищная схема развития земных баз. А у инопланетян модернизация, напротив, почти отсутствует. Вот, например, как выглядит преобразование центра исследований у Корпорации: надо сделать апгрейд, затем превратить научный центр в юнит «уни-вэн», произвести модернизацию «уни-вэна» и в финале превратить «уни-вэн» в улучшенный научный центр. Пять действий вместо привычного одного.

Имеются в Maelstrom и герои. Они набирают опыт и осваивают новые полезные умения. Сам по себе герой в сражении долго не протянет, но за счет своих способностей он оказывается едва ли не самой полезной боевой единицей. Кроме того, при желании можно включить вид от третьего лица и поиграть в «шутер». К сожалению, баланс в этом случае летит ко всем чер-



Разнообразные трансформации в игре очень красивы.

ПОСЛЕ ПОЛУЧАСА ОБЩЕНИЯ С MAELSTROM СКЛАДЫВАЕТСЯ СТОЙКОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ИГРУ ИЗНАЧАЛЬНО СОЗДАВАЛИ НА АНГЛИЙСКОМ

О КОМПАНИИ

KD-Lab всегда была одной из самых необычных и оригинальных команд в России. К сожалению, все хорошее рано или поздно заканчивается, закончилась и ее история. После распада образовались две новые компании: Kranx Productions и KDV Games. KranX Productions занимается странными изысканиями: ищет новые подходы к созданию дизайна игр. А KDV сотворила *Maelstrom*. Это их первая работа. Будем надеяться, что ребята соберутся с силами и в будущем смогут сделать нечто более стоящее. Задатки, вроде бы, есть.

ФАКТЫ

2 основных героя у каждой расы

2 строения у инопланетян

3 непохожих расы

4 последовательных кампании



Терраморфинг в действии!



Без надлежащего контроля твои войска продуют даже в такой небольшой схватке.

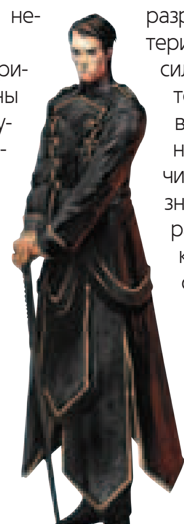
тям, поскольку исчезает ограничение на дальность стрельбы. При желании одним «Ахиллесом» можно зачистить всю карту.

ХАЛТУРА-С

Хоть убей, но после получаса общения с Maelstrom складывается стойкое впечатление, что игру изначально создавали на английском, а только потом в спешке перевели на русский. Да было бы что переводить! Волнующие (по задумке авторов, конечно) пассажи, которые декламируют в заставке, напоминают пробу пера ученика седьмого класса Василия П. Причем многие словесные конструкции явно чужды родному языку, зато очень хорошо выглядят на английском. Неужели здесь поработал Prompt? Все остальные тексты по качеству недалеко ушли от первого. Студии KDV в спешном порядке нужно нанять литературного редактора и хороших сценаристов.

УКРАШЕНИЯ

На фоне всего остального графика смотрится довольно приятно. Мягкий, лишенный угловатостей ландшафт, неплохо проработанные модели боевой техники и красивые взрывы способны приковать к себе внимание достаточно надолго. К сожалению, подкачала анимация. Бойцы движутся словно немощные паралитики. Музыка довольно приятная, но озвучены персонажи просто чудовищно. Стоит выделить курсором любого бойца, и ты услышишь несколько дурацких шуток. Понятных, видимо, только самим разработчикам.



OOPS

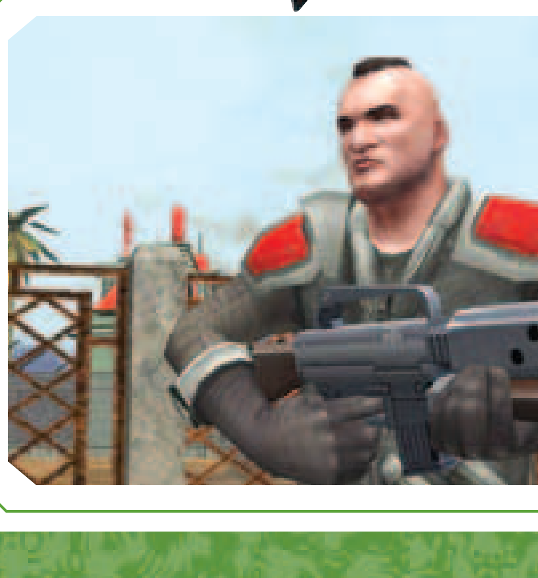
Честно говоря, я до сих пор не оправился от шока. В пресс-релизах, дневниках разработчиков и прочих PR-материалах Maelstrom преподносился если не как блокбастер, то уж точно как игра качественная и достойная внимания. На практике же мы получили стандартную RTS с тремя знакомыми еще по *StarCraft* расами. Поиграть в Maelstrom, конечно, стоит. Чтобы посмотреть на местные чудеса. Знакомство с ними займет у тебя час-полтора, а затем коробку с игрой можно смело убрать на антресоли или сделать из нее подставку для кофейной кружки. Мы надеялись на большее.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 9.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

+ ДОСТОИНСТВА: Приятная графика; банальный, но цепляющий сюжет; оригинальный дизайн некоторых юнитов у людей и внеземной расы, поначалу играть интересно.

– НЕДОСТАТКИ: Абсолютно недружелюбный интерфейс; примитивная игровая механика; отсутствие практической пользы у многих оригинальных наработок дизайнеров.

ИТОГО 6.0 Мы ждали занятную RTS с терраморфингом, а получили банальную игру на денек.

ВОЛКОДАВ: ПОСЛЕДНИЙ ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

КРОВАВЫЕ БУДНИ СЛАВЯН



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ
Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Meridian'93
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/volkodav_posledniy_iz_roda

К экранизации романа Марии Семеновой «Волкодав» продюсеры подошли серьезно. Почти четыре года шла съемка самого фильма, а к моменту выхода на экраны ему в поддержку снарядили сразу две игры. Естественно, назойливая реклама боевика о приключениях славянского героя привлекла внимание даже случайных игроков. Но сразу же появился закономерный вопрос: сможет ли электронный «Волкодав» заинтриговать не только кинозрителей, но и любителей хороших RPG?

ВОЛЧЬЯ РЕЗНЯ КЛИНКОМ

Те, кому не понравился фильм, могут не беспокоиться. О родстве с отечественным блокбастером напоминают лишь ключевые сцены вроде разборок с Людоедом, охраны каравана и битвы на мосту. Многие важные персонажи, те же Эвриха и кнесинка Елень, держатся на заднем плане или не упоминаются рассказчиками вовсе. Зато сценарий регулярно подсовывает жаждущему мести Волкодаву на редкость комичных товарищей. Глядя на раба, который специализируется на срывах языческих ритуалов, ты обязательно улыбнешься. Не менее забавна и девушка-водоноска. Она с радостью поделится с Волкодавом коварными планами, как истребить гарнизон крепости. К счастью, авторы избавили нас от долгих разговоров по душам с местными жителями. Более того, если ты встретишь на своем пути человека, который не замахнется мечом на главного героя, знай – это верный друг и соратник.

Во время мимолетных передышек игрок получает новые задания и сбывает награбленное. После этого Волкодава снова ждут леса и подземелья, где кишмя кишит живность. Драки возникают постоянно. Стоит тебе всадить меч в последнего волконосца, как за углом на могучего воина набрасывается очередной отряд. При этом врагов редко бывает меньше десяти в одной команде. Слуги Людоеда и Жадобы накидываются на Волкодава, окружают и сбивают с ног. Если не указывать ему постоянно на конкретного неприятеля, то бедняга так и будет метаться, постоянно меняя цель и подставляя пятую точку под удары. Остается упорно щелкать мышью на одном злодее и терпеливо ждать, когда же меч



В игре попадаются симпатичные дома и пейзажи, но все они – безжизненные декорации, которые герой обходит стороной.

СТОИТ ВСАДИТЬ МЕЧ В ПОСЛЕДНЕГО ВОЛКОНОСЦА, КАК ЗА УГЛОМ НА МОГУЧЕГО ВОИНА НАБРАСЫВАЕТСЯ ОЧЕРЕДНОЙ ОТРЯД

О КОМПАНИИ

■ Студия Meridian'93 появилась в 1993 году. Тогда рынок электронных развлечений в России только-только начал развиваться, и новоявленная компания прошла с тех пор долгий путь. Поначалу разработчики промышляли продуктами-однодневками, которые годились разве что для развлечения в обеденный перерыв. Только в 2004 году Meridian'93 выпустила первую по-настоящему заметную игру – *«Александр: Эпоха героев»*. Однако ни на критиков, ни на игроков «Александр» не произвел сильного впечатления.

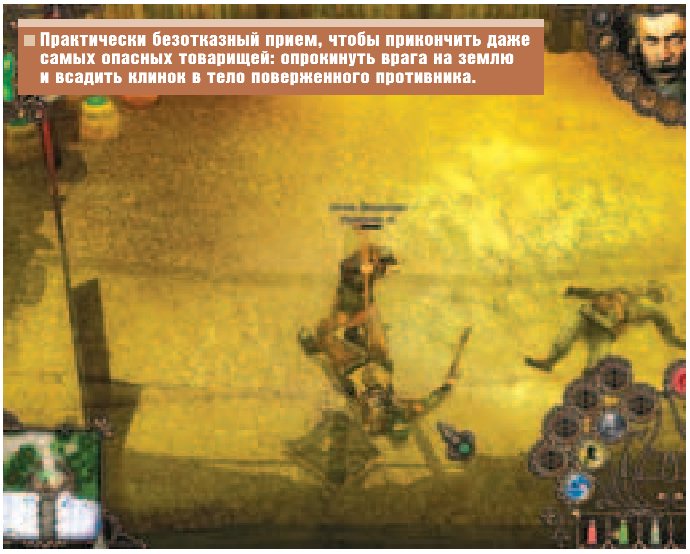
ФАКТЫ

3 спутника в партии

4 главы в игре

5 основных характеристик

25 умений у персонажа



■ Практически безотказный прием, чтобы прикончить даже самых опасных товарищей: опрокинуть врага на землю и всадить клинок в тело поверженного противника.



■ Эту ораву я сумел одолеть в одиночку.

славянского мстителя наконец-то пронзит мерзавца.

Однако противника не так-то просто достать. Искусственный интеллект действует на редкость обдуманно. Сильные воины отважно рвутся в бой, раненые отступают и поправляют здоровье с помощью эликсиров, а лучники трусливо убегают, стоит только подойти к ним на близкое расстояние. Достается Волкодаву от таких супостатов крепко, и полоска здоровья тает с невероятной скоростью. Единственное спасение – литры чудотворного лечащего зелья. За одно сражение приходится выпивать четыре, а то и пять бутылок живительного напитка. И не заметишь, как войдет в привычку каждый раз скупать его в огромном количестве.

В конце концов все битвы сводятся к утомительному ритуалу: включаем режим паузы, пьем микстуру, выбираем цель для удара, отключаем паузу. И так до финального поединка с самим Жадобой (похожим, кстати, на «древнеславянского» Дарта Вэйдера).

РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

Добавить живости в методичную зачистку огромных уровней могли бы продуманные ролевые элементы. Именно благодаря хорошей механике замечательная *«Магия Крови»* не утонула в болоте рутины и однообразия. Но «Волкодав» все-таки прочно залез в трясину. Даже если ты будешь усердно развивать немногочисленные характеристики (все они строго боевые), то не заметишь никаких изменений. Герой по-прежнему делает те же ошибки, что и раньше. Анимация ударов не меняется. Только умения могут как-то повлиять на итог сражения. Их немного, да и получить можно всего лишь одно после достижения каждого нового уровня. Например, с помощью «снайперского выстрела» ты будешь без труда разить из лука самых свирепых врагов, а с подсечкой научишься убивать одним ударом.

Так и получается, что *«Волкодав: Последний из рода Серых Псов»* еще раз доказал нам, что отечественным разработчикам предстоит пройти непростой путь, чтобы научиться делать достойные игры по мотивам нашумевших кинохитов.

Одно только печалит: из всех трех «Волкодавов» этот получился самым неказистым. Как это ни печально, достоинств у игры мало, а недостатков – пруд пруди.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.5
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.5
ИНТЕРФЕЙС	6.5

+ ДОСТОИНСТВА: Раскрученная лицензия знаменитого фэнтезийного блокбастера; узнаваемые модели персонажей в игре; умный AI; разнообразные враги.

– НЕДОСТАТКИ: Посредственное визуальное оформление; безжизненный мир; слабые ролевые элементы; почти полное отсутствие запоминающихся персонажей.

ИТОГО 4.5 Игра, где только и надо жать на паузу и пить лекарственные зелья.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ



Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R. Extraction Point

РАЗРАБОТЧИК: TIMEGATE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Отличное дополнение для отличной игры. Жаль, что не слишком продолжительное. За шесть часов ты ровным счетом ничего не узнаешь о намерениях Альмы и Пакстона Феттела, зато вдоволь постреляешь в оживших бойцов-клонов.

ЧТО ЕЩЕ?

PREY
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Главный – наряду с Oblivion – претендент на звание лучшей игры 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.0
TOMB RAIDER: LEGEND
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того что в нем мирно уживаются два режима соревнований – аркадный и реалистичный – этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
NEED FOR SPEED CARBON
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



STRATEGY

1 МЕСТО – COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?

ЕВРОПА III
Номер с рецензией: 03 (39)
Мнение редакции: 9.0, Игра месяца
MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

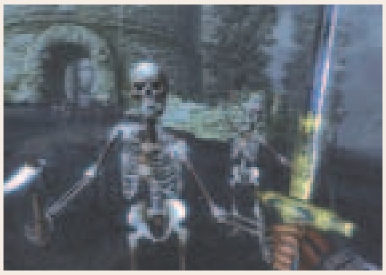
РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Oblivion сегодня можно смело назвать одной из лучших RPG 2006 года.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.0, Тема Номера, Игра месяца
NEVERWINTER NIGHTS 2
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



ADVENTURE

1 МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

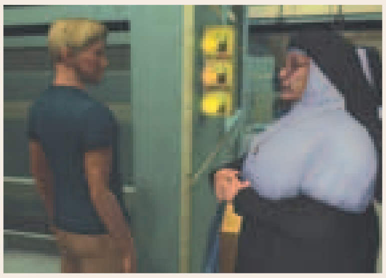
РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHEANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – CAESAR IV

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ОПИСАНИЕ

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно вовзвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
NHL 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 6.0



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это не удивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
Номер с рецензией: 03 (39)
Мнение редакции: 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.5



GAMEX:
НОВАЯ ВЫСТАВКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

В прошлом номере мы уже писали про новую выставку для геймеров GAMEX 2007, которая пройдет 9–11 марта в комплексе «Крокус Экспо». Месяц назад мы пообещали связаться с организаторами GAMEX и выяснить все подробности относительно этого мероприятия. Сказано – сделано! На наши вопросы отвечает Павел Мунтян, член Совета Директоров выставки.



PC ИГРЫ: Российский игровой рынок немаленький, но по масштабам он пока проигрывает и американскому, и европейскому. Тем не менее, на отсутствие специализированных мероприятий жаловаться не приходится: есть и КРИ, и «Игромир». Почему вы решили делать еще одну выставку для геймеров?

Павел Мунтян (далее П.М.): Вообще-то для геймеров – конечных потребителей игровой продукции – в нашей стране почти нет специализированных мероприятий. «Игромир» показал, что спрос со стороны игроков на подобные выставки очень высок. Наша команда не первый год занимается различными развлекательными проектами, и поэтому тема компьютерных игр и всего, что с ними связано, близка нам. Проведенные компанией **«Смайл Экспо»** (организатор выставки) аналитические исследования показали, что геймерам необходимо как минимум еще одно большое игровое событие.

PC ИГРЫ: Чем собираетесь привлекать посетителей? Расскажите немного о запланированных мероприятиях. Ожидаются ли какие-либо громкие анонсы?

П.М.: Всех карт не раскрою – не дай бог, что-то сорвется. С уверенностью могу сказать только одно: посетители увидят почти все новинки игровой индустрии – начиная с консолей третьего поколения и заканчивая новейшими играми. Кроме того, запланировано чрезвычайно интересное шоу с привлечением иностранных и отечественных артистов, бойцов капуэро*, BMX-райдеров, косплееров** и т.д. К тому же на выставке пройдет финал турнира по ***Warcraft III: the Frozen Throne*** с самым большим призовым фондом в мире в этой дисциплине – один миллион рублей за первое место. Также будет организовано показательное выступление по ***Counter-Strike*** с участием женской сборной России. Все желающие смогут посоревноваться с девушками. И наконец, в рамках выставки пройдет вручение премии **Gameland Award** за достижения в области компьютерных и видеоигр, учрежденной вашей медиакомпанией. Впрочем, вы и сами можете рассказать об этом.

PC ИГРЫ: Не сомневайтесь, обязательно расскажем. А пока следующий вопрос. Кто из звезд отметится на выставке?

П.М.: Ожидается один из культовых разработчиков. По предварительным договоренностям, им станет либо **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) из **Valve**, либо **Питер Молине** (Piter Moulineux) из **Lionhead Studios**. Выбирают звезду сами игроки путем интернет-голосования на **www.gamex-expo.com** или **www.gameland.ru**. Если вопрос касался музыкальных светил, то эту информацию

пока хотелось бы оставить в тайне. Ожидаются как российские, так и зарубежные знаменитости. К сожалению, группа **Lordi** (Финляндия), победившая в голосовании на сайте выставки, не сможет приехать на GAMEX 2007 по причине болезни (сильный грипп). Музыканты отменили все ближайшие турне и гастроли. Вместо них приедут другие, не менее знаменитые финны из Bomfunk DJ's.

PC ИГРЫ: На какие западные выставки будет похожа GAMEX?
П.М.: Формат выставки будет определен временем. Пока мероприятие еще не состоялось, сравнивать его с чем-либо преждевременно. Само собой, мы приложим усилия, чтобы в будущем GAMEX встала в один ряд с такими шоу, как американская **E3** и японская **TGS**. Сейчас есть определенные сложности в организации реально масштабного по мировым стандартам события, но мы уверены, что со следующего года ситуация кардинально изменится.

PC ИГРЫ: Давайте поговорим о цифрах. Сколько ожидается посетителей, компаний-участников и т.д.?
П.М.: Планируем, что в течение трех дней выставку посетят около 100.000 человек. Количество участников уточняется, но сейчас, за месяц до проведения GAMEX, их больше 30-ти. Общая площадь выставки – 12.500 квадратных метров. Площадь зала, в котором пройдет церемония Gameland Award, – 4200 квадратных метров. Консольных, онлайновых, казуальных игр и PC-проектов будет никак не меньше сотни.

PC ИГРЫ: Расскажите о турнире по Warcraft III, который пройдет в рамках выставки. Сколько будет участников, каковы правила чемпионата и т.д.
П.М.: Турнир организуется при поддержке и содействии известного киберспортивного ресурса **Cyberfight** (**www.cyberflight.ru**). Все отборочные соревнования состоятся до выставки (как в режиме «онлайн» на **Europe Battle.net**, так и по локальной сети), за исключением московского тура, который пройдет в первый день выставки. В течение следующих двух дней 42 финалиста сразятся за обладание главным призом (1 миллион рублей). Занявшие менее почетные места тоже получат денежные вознаграждения: призовой фонд для вторых мест составляет 500.000 рублей плюс награды от спонсоров.
Правила очень простые. Продолжительность игры – до определения победителя. Таковым считается игрок, который полностью разгромил противника или вынудил его сдаться. Если игра затянулась более чем на 40 минут, игроки обязаны остановить игру, сделать запись и отправить ее судье для решения относительно исхода встречи.

PC ИГРЫ: Есть ли договоренности о телевизионных трансляциях?
П.М.: Конечно, есть! В первую очередь, с **MTV**: там будут крутить наши рекламные ролики и подготовят передачи, посвященные выставке. Также есть предварительные договоренности с новым, но активно развивающимся каналом **Bridge TV**.

PC ИГРЫ: Сколько стоят билеты на GAMEX? По карману ли они обычному геймеру?
П.М.: Цены очень демократичны. Стоимость билета на один день – 150 рублей, на три дня – 250 рублей. Такие деньги в состоянии заплатить за посещение выставки 98% опрошенных на нашем сайте в возрасте от 14 до 24 лет. Специальные VIP-билеты, позволяющие посетить и выставку, и Gameland Award, обойдутся в 500 рублей. Продажа билетов уже началась, а подробную информацию о том, где их можно купить, ищите на сайте **www.gamex-expo.com**.

**Капуэро – современный танец, произошедший от южноамериканского вида боевых искусств.*
***Косплей – (от англ. costume play – костюмированная игра) представление фанатов, переодетых в костюмы любимых персонажей.*

GAMELAND AWARD 2007

В рамках выставки GAMEX пройдет **Gameland Award 2007** – единственная в России церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр, победителей которой определяют геймеры на сайте **www.gameland-award.ru**. Система голосования охватывает тринадцать номинаций и сорок восемь игр, вышедших в 2006 году и отобранных редакторами журналов **«Страна Игр»** и **«PC ИГРЫ»**.
Как всегда, на Gameland Award соберутся лучшие представители игровой индустрии России: разработчики, издатели, журналисты и, конечно же, геймеры. Посетителей ждет зажигательное шоу с выступлениями звезд мировой сцены и отечественных знаменитостей. Сценарий Gameland Award 2007 написан участниками **Comedy Club**, а ведущим церемонии будет **Павел Воля**.





Если организаторы не ошибутся в прогнозах, то GAMEX посетят в несколько раз больше геймеров, чем «Игромир». Так что лучше купи билет заранее!

EDITORIAL



Привет! Ох, и любят двуногие бесперые (это я о людях) подводить итоги. Там посчитают, здесь обмозгуют... И все им мало. Уж елок новогодних и след простыл, а завзятые аналитики, наморщив лоб, продолжают оценивать прошедший год. Мы тоже решили не отставать и состряпали небольшой отчет.

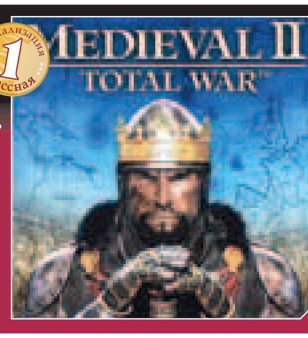
По агентурным данным (официальных сведений подобного рода нет), в 2006 году российские издатели срубили в полтора раза больше барышей, чем в 2005-м. Причем в первую очередь благодаря повышению цен на свою продукцию. Остается только позавидовать находчивости российских издателей.

Еще одним рекордом отметилась компания **«Акелла»**. В день выхода ***«Prince of Persia: Два Трона»*** она ухитрилась распродать сразу 300 тысяч копий этой замечательной игры. До миллиона немножко не дотянула, но ничего, вскоре наверняка наверстает упущенное. Шутка ли, на подходе ***«Корсары 3: Сундук мертвеца»***!

Всего же в 2006-м на отечественном рынке появилось 850 игр, что на 200 морхухнов больше, чем в 2005-м. Учитывая горячую любовь народонаселения к морхухнам, мы полагаем, что в нынешнем году их будет столько же.

Отчет окончен. Возвращаемся к «Дайджесту». На этот раз его открывает русская версия ***Medieval II: Total War***. В прошлом номере мы включили ее в список лучших локализаций 2006 года. И не ошиблись! Перевод ***«Софт Клаба»*** можно назвать образцово-показательной адаптацией игры. Здесь и с текстами все в порядке, и с достоверностью, и с озвучкой. Но придраться есть к чему – читай обзор **Александра Краснова**. А вот **Роман Епишин** расскажет о похождениях Лары. Заговорившая на великом и могучем грудастая героиня ему не по душе. Почему? Ответы в статье.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR



ЖАНР	Turn-Based/Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	700 руб.
URL	www.totalwar.com/community/medieval2.htm www.softclub.ru/games/game.asp?id=10562

Грандиозная стратегическая серия ***Total War*** с каждой новой частью становится все более и более масштабной. Вспомни, в ***Shogun: Total War*** мы участвовали в войнах феодальной Японии. Теперь же у наших ног может оказаться весь цивилизованный мир.

Для качественного перевода ***Medieval II: Total War*** от ***«Софт Клаба»*** требовались безупречные знания истории и недюжинное усердие. Наверняка не обошлось и без исторических консультантов. Названия и описания ключевых событий (например, изобретение пороха, появление часов или начало Крестового похода) переведены верно – русскую версию можно смело использовать в качестве учебного пособия.

В процессе игры приходится общаться с послами из различных государств. Так вот, представители различных стран говорят по-своему. Французы чуть ли не к каждой фразе добавляют "Oui", а сицилийцы обращаются к дипломату «сеньор». Жаль, что, сосредоточившись на особенностях речи, актеры позабыли про эмоции. И англичане, и французы говорят с одинаковыми интонациями. Хотя актерский состав (см. интервью), который участвовал в озвучке, сделал бы честь любой серьезной RPG с развернутой системой диалогов.

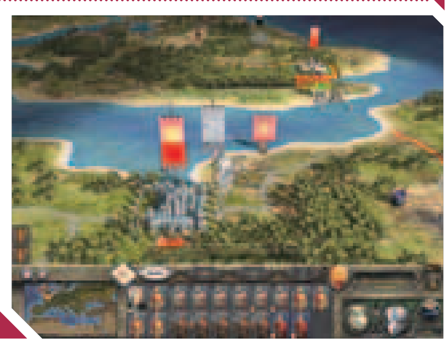
Medieval II: Total War – довольно непростая стратегия с кучей нюансов вроде тактики ведения переговоров или истребления еретиков. Разобраться со всеми сложностями поможет подробное руководство. В брошюре, которую ты найдешь в коробке, почти на сотне страниц доступно рассказывается обо всех, даже самых незначительных, особенностях игры.

К досадным недочетам можно отнести русские имена персонажей. Да, в оригинальной версии Medieval II: Total War генералы с фамилиями Zhiroslav и Guba у многих вызывали бурный и продолжительный хохот. Но зачем было следовать этой традиции и при переводе? Непонятно. Так что если будешь играть за Русь, готовься усаживать за стол переговоров замечательного дипломата Ореха Нежкова и княжну Никшу Домославову.

Однако, если оценить объем проделанной «Софт Клабом» работы, такие промахи – не более чем досадные недоразумения, на которые попросту не стоит обращать внимания. Локализация получилась отличная, игра после перевода ничего не потеряла в сравнении с оригиналом. Можно смело отправляться в магазин.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	8.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №37	8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №39	9.0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу.

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

НЕ ИГРА, А УЧЕБНИК ИСТОРИИ

На наши вопросы о локализации *Medieval II: Total War* отвечал Игорь Мороз, руководитель отдела локализации компании «Софт Клаб».

PC ИГРЫ: Пользовались ли вы при переводе историческими документами и научной литературой?
И.М.: Да, практически каждое событие, географическое название или термин сверялись по историческим справочникам. Также мы полагались на данные с специализированных порталов.

PC ИГРЫ: Насколько, по-вашему, сложно переводить игру, насыщенную подробными описаниями исторических событий и личностей?
И.М.: Весьма сложно. Особенно учитывая тот факт, что далеко не все используемые в оригинале термины (наименования войск, слова, обозначающие общественное положение человека и так далее) можно найти в русскоязычной исторической литературе. По крайней мере, той, что доступна всем.

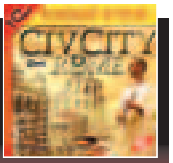
PC ИГРЫ: В озвучке русской версии игры приняли участие 23 актера. Были среди них известные деятели кино, эстрады или театра?
И.М.: Да, в озвучке приняли участие прекрасные актеры театра и кино Александр Резалин, Василий Бочкарев, Александр Клюквин, Дмитрий Назаров, Владимир Вихров и многие другие.

PC ИГРЫ: Локализацию Medieval II: Total War мы оценили по достоинству. А вы довольны проделанной работой? Что, по-вашему, не удалось?
И.М.: В целом, мы довольны. Но не все, конечно, идеально. Локализаторы ведь не могут вносить изменения в движок игры, поэтому некоторые фразы мы просто не в силах обработать, где-то вынуждены использовать сокращения. В Medieval II: Total War по этой причине мы не смогли перевести названия ресурсов, которыми торгуют купцы. Но, если **The Creative Assembly** выпустит патч, снимающий такое ограничение, мы обязательно исправим этот недочет.





CIVCITY: ROME



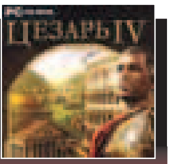
ЖАНР	Management
РАЗРАБОТЧИК	Firefly Studios/Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Atomy
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.2kgames.com/civcityrome/uk/ games.1c.ru/civcity_rome/

Градостроительных стратегий в нынешнем сезоне пруд пруди. Но ***CivCity: Rome*** на фоне того же ***Ceasar 4*** (о русской версии которого читай правее) выглядит несколько блекло. Впрочем, **Atomy** это ничуть не смутило. Свою работу компания выполнила добросовестно, и локализация нового «симулятора Рима» получилась что надо. Советник приятным голосом рассказывает, что творится в империи, меняет интонацию в зависимости от содержания сообщения. Актеры, озвучивавшие жителей, тоже отработали на совесть. «Замечательные сады. Теперь мне есть, по крайней мере, где переночевать!», – восклицает один бедняга. «Если тебе нечем накрасить глаза, попробуй смешать немного золы с оливковым маслом», – советует домохозяйка. Сюжетным персонажам тоже охотно веришь, ролики озвучены бесподобно. Текст подсказок и всплывающих сообщений нареканий не вызывает. Все на уровне: стилистически верные фразы, отсутствие орфографических ошибок (заметили только одну: «Если же она (рожица) стала *красн*, они (жители) начнут уходить»). Шрифт подобран очень удачно: текстовки читаются легко.
Не поленились локализаторы перевести и всю «Цивилопедию». Так что, если вздумаешь заполнить пробелы в знании культуры Древнего Рима, смело включай CivCity: Rome. Не прогадаешь.
В общем, перед нами яркий пример того, как следует переводить экономические стратегии. Atomy проявила себя с лучшей стороны, это приятно.

ЗВУК	8.5
ТЕКСТ	8.5
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №34	6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №39	8.5



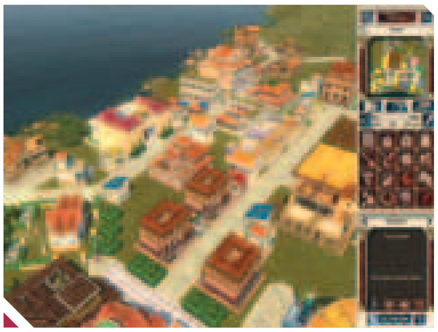
ЦЕЗАРЬ 4



ЖАНР	Management
РАЗРАБОТЧИК	Tilted Mill Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	700 руб.
URL	www.caesariv.com/us/ www.softclub.ru/games/game.asp?id=10568

Переводы игр, где текстов, диалогов и сюжетных роликов – кот наплакал, мы всегда оцениваем строже. Чем масштабнее проект, тем сложнее качественно его перевести в едином стиле и без ошибок. Несмотря на то, что ***«Цезарь 4»*** – для локализаторов не самый сложный случай, заслуги **«Софт Клаба»** это не умаляет. Тексты читаются легко и непринужденно. Да и фактических ошибок мы не нашли: все термины верны, упрекнуть переводчиков в незнании предмета невозможно. Есть и патриции с плебеями, и термы с акведуками. Качественно перевели и бумажное руководство, и редактор карт.
Озвучка – также на уровне. Приятный голос за кадром рассказывает о градостроительстве в туториале и зачитывает текст брифингов. Правда, все эти речи нагоняют тоску: слишком уж монотонно актер проговаривает фразу за фразой. А вот реплики управленцев и горожан более эмоциональны. Веселый толстяк, советник по ресурсам, докладывает: «Наш город получает хорошую прибыль от торговли с соседями». А по-армейски сдержанный военный замечает: «В настоящее время городу ничего не угрожает».
Жители не лишены чувства юмора. «Плебеи на дешевых местах! Хлопайте в ладоши! Остальные могут просто позвенеть украшениями», – призывает актер. «Единственное различие между мной и сборщиком налогов – его не сажают за воровство!», – подмечает карманник.
«Цезарь 4» – качественная локализация, под стать самой игре.

ЗВУК	7.5
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	8.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №36	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №39	8.5



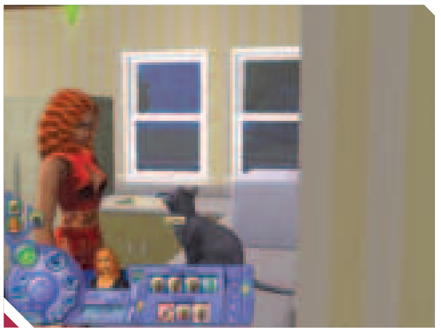
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ



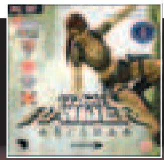
ЖАНР	Life Sim
РАЗРАБОТЧИК	EA Redwood Shores
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	700 руб.
URL	thesims2.ea.com/about/ep4_index.php www.softclub.ru/games/game.asp?id=10575

Чем только не занимались виртуальные человечки в ***The Sims 2***. И «тусили» на вечеринках в ***«Ночной жизни»***, и вкушали все прелести студенческой поры в ***«Университете»***, и даже открывали свое дело в ***«Бизнесе»***. Пришло время им обзавестись домашними животными. ***«Питомцы»*** очаровали **Михаила Бузенкова**, и он, не раздумывая, выдал игре девять баллов.
А насколько удалась локализация?
«Софт Клаб» не был обременен озвучкой – виртуальные человечки предпочитают связной речи тарабарщину. Поэтому все силы были брошены на работу с текстом. Среди кошек, собак, рыбок и птиц в список питомцев попали существа, напоминающие хомяков. Локализаторы обозвали их «гиппокрысами». А вообще текстовки перевели творчески и даже с юмором. Чего стоят хотя бы тюфячок «тварь уставшая» и котовник «кошачья пьянка». Что там за «волшебная трава» внутри игрушки, не сообщают, но на кошек действует. Питомцы приносят хозяевам не только много хлопот, но, при должном подходе, и деньги. Правда, чтобы день, когда кошка будет полностью обеспечивать хозяина, настал как можно скорее, нужно усердно тренировать животное. «Сидеть», «ко мне», «дай лапу» или «место» – команды пусть и тривиальные, но хорошо развивающие питомцев. Правда, без ошибок в текстах все же не обошлось. Местами встречаются фразы на английском. На диван можно не только «сесть», но также "nap", "lounge" и даже "play". А вот печатное руководство перевели, как и всегда, безукоризненно.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	8.5
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №35	9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №39	7.5



TOMB RAIDER: ЛЕГЕНДА



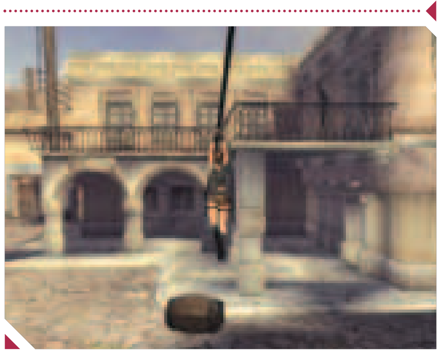
ЖАНР	Third-Person Action
РАЗРАБОТЧИК	Crystal Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	400 руб.
URL	www.tombraider.com nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=tombraiderlegendrus

Дату выхода ***Tomb Raider: Legend*** можно отмечать как новый день рождения Лары Крофт. В долгожданном продолжении у серии открылось второе дыхание – годы медленного увядания наконец-то сменились периодом нового расцвета. «Легенда» – это гимн отличному балансу. Акробатические трюки, бешеные перестрелки и лаконичные диалоги представлены здесь ровно в той пропорции, которая необходима, чтобы держать игрока в напряжении до самой развязки.

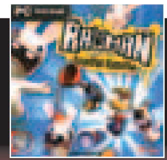
Однако максимальное удовольствие от приключений очаровательной расхитительницы гробниц ты получишь, если пройдешь их с оригинальной озвучкой. Локализованная версия Tomb Raider: Legend пострадала от самого распространенного недуга – скудности актерских эмоций. Мало того что Лариска получила плохо соответствующий ее образу голос, так еще и реплики персонажей оказались, мягко говоря, невыразительными. В какую бы передрягу ни попадала Лара, разговоры текут степенно и размеренно, как за вечерним чаем. Где-то такой тон оправдан – он подчеркивает хладнокровие мисс Крофт, но в большинстве случаев вялые интонации мешают окунуться в приключения с головой.

С текстами переводчики справились лучше, но «брифингов» в игре мало, а на субтитры часто некогда смотреть. Хотя в текстах не обошлось без казусов. «Возможно, это то, *чего* я ищу», – заявляет Лара на манер деревенской простушки. А уж кулон, подаренный ее «отцом», вообще ни в какие ворота не лезет.

ЗВУК	6.0
ТЕКСТ	7.0
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №30	8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №39	7.0



RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ



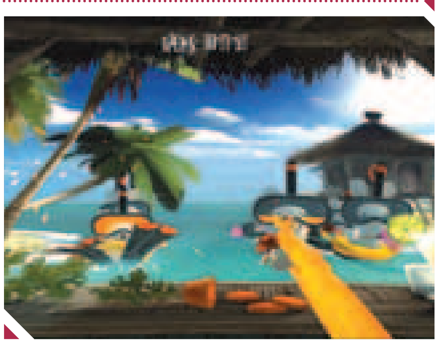
ЖАНР	Arcade
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montpellier
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids/ www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=281

Четвертая часть приключений странного, но обаятельного существа Рэймана отошла в сторону от традиций серии. Увлекательный платформер с бонусами, летающими площадками и забавными врагами превратился в красочный набор мини-игр. Несмотря на смену жанра, ***Rayman Raving Rabbids*** стала отличной забавой для всей семьи.

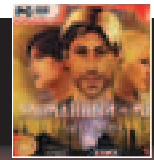
Помимо изобретательных головоломок игра поражает своей простотой – в ней практически нет текста, да еще и персонажи поголовно молчат! Настоящий рай для переводчиков – хватай да переводи крохотные куски правил. И с этой, скажем честно, несложной задачей **«Бука»** справилась без проблем. Все пояснения, которые ты получаешь перед началом каждого раунда, предельно ясны. При этом инструкции, рейтинги и подсказки сохранили искрометный юмор оригинала. Безумных кроликов часто кличут «ушастыми», коров – «буренками», а headshot сопровождается сообщением «прямо в чан!». А вот за меткую стрельбу вантузами по зайцам и за виртуозное прыганье на танцполе тебя могут поощрить только скучными оценками «хорошо», «отлично» и «прекрасно».

Помогают сохранить настроение сумасшедшего веселья и особые шрифты, которые точь-в-точь копируют стиль оригинальных. Иногда даже кажется, что переводчики перестарались – фирменные прыгающие буквы нелегко прочитать во время яростной перестрелки с ушастыми. Но не будем придираться.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	7.5
СТИЛЬ	8.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №38	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №39	9.0



СЛОМАННЫЙ МЕЧ: АНГЕЛ СМЕРТИ



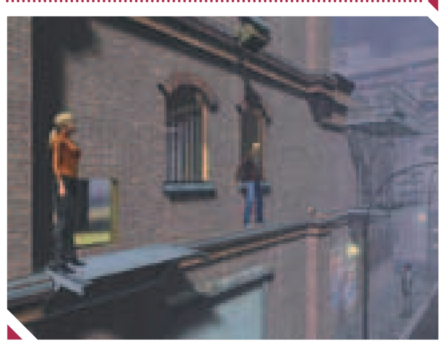
ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Revolution Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.brokenswordtheangelofdeath.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=267

Не секрет, что многие квесты вызывают затруднения даже у тех геймеров, кто неплохо владеет иностранным языком. Причиной тому становятся необычайно художественные, но не самые простые для понимания тексты. Да что там, иной приключенческой игре в качестве монологов и диалогов по силам тягаться с романами великих авторов. ***«Сломанный Меч: Ангела Смерти»*** – безусловно, одна из них. Четвертая часть похождений адвоката Джорджа Стоббарта, как и всегда, полна детективных историй и таинственных событий. К счастью для поклонников серии, **«Бука»** не стала тянуть с локализацией. Более того, перевод и озвучка выдались на редкость качественными. Голоса русских актеров подобраны весьма неплохо. Как и в оригинале, чуть ли не каждая реплика мистера Стоббарта полна сарказма и едких замечаний. Правда, речь некоторых персонажей вроде Нико и священников Ватикана заметно отличается от оригинальной. Тем не менее, все актеры не забывают об эмоциях.

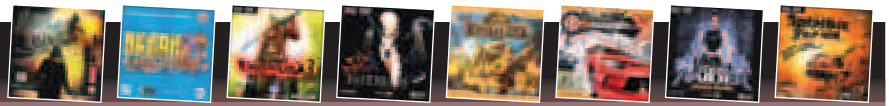
Тексты нареканий тоже не вызывают. Правда, иногда субтитры появляются и исчезают настолько быстро, что их попросту не успеваешь прочесть. Приходится, стиснув зубы, по несколько раз наводить курсор на предметы, чтобы хоть как-то понять, что от тебя требуется.

Но эти небольшие шероховатости не испортят впечатление тем, кто истосковался по качественным адвенчурам. И особенно тем, кто любит Джорджа Стоббарта и Николь Коллар.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	8.5
СТИЛЬ	8.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №35	7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №39	8.0



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара	Alone in the Dark: The New Nightmare	Акелла	Crystal House	Акелла	Adventure/Action	n/a
BreakQuest	BreakQuest	Новый Диск	Nurium Games	Новый Диск	Arcade	n/a
Devil May Cry 3: Dante`s Awakening. Специальное изданиеAction	Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition	Новый Диск	Capcom	Новый Диск	Third-Person	6.0
FIM Speedway Grand Prix 2	FIM Speedway Grand Prix 2	1С	Techland	1С	Racing	n/a
Hitman: Агент 47	Hitman: Codename 47	Новый Диск	IO Interactive	Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Maelstrom	Maelstrom	1С	KDV Games	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Micro Machines V4	Micro Machines V4	Бука	Supersonic Software	Бука	Racing	3.0
Panzer Elite Action: Дюны в огне	Panzer Elite Action: Dunes of War	GFI/Руссобит-М	ZootFly	GFI/Руссобит-М	Action	n/a
Sensible Soccer 2006	Sensible Soccer 2006	Бука	Kuju Entertainment	Бука	Sport	n/a
Sid Meier's Civilization 4: Warlords	Sid Meier's Civilization 4: Warlords	1С	Firaxis Games	1С	Turn-Based Strategy	8.5
The Sims 2: Житейские истории	The Sims: Life Stories	Софт Клаб	EA Redwood Shores	Софт Клаб	Life Sim	n/a
Tomb Raider: Ангел Тьмы	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Core Design	Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Top Spin 2	Top Spin 2	Бука	Indie Built/Power and Magic Development	Бука	Sport	8.0
Блицкриг 2: Освобождение	Блицкриг 2: Освобождение	Нивал	MindLink Studio	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Великие битвы: Курская Дуга	Frontline: Fields of Thunder	Акелла	N-Game Studios/Нивал	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Волкодав: Путь воина	Волкодав: Путь воина	1С	Gaijin Entertainment	n/a	Third-Person Action	n/a
Восхождение на трон	Восхождение на трон	1С	DVS	n/a	Turn-Based Strategy/ Role-Playing Game	n/a
Кеша: Король Полливуда	Кеша: Король Полливуда	Акелла	Студия «Парус»	n/a	Adventure	n/a
Корсары: Возвращение легенды	Корсары: Возвращение легенды	Акелла	Seaward.Ru Team/Акелла	n/a	Role-Playing Game	n/a
Лучшие из лучших: Баскетбол	Euroleague Basketball	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Idoru	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Sport	n/a
Механоиды: Гонки на выживание	Механоиды: Гонки на выживание	1С	SkyRiver Studios	n/a	Racing	n/a
Морхухн: Пираты!	Moorhuhn Pirates	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Shooter	n/a
Морхухн представляет: Хэнк в поисках сокровищ	Hank	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Platformer	n/a
Морхухн. Юбилейный полет	Moorhuhn Remake	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Shooter	n/a
Офицеры	Офицеры	GFI	GFI UA	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Русалочка: Волшебное приключение	Русалочка: Волшебное приключение	1С	WaterFall Interactive	n/a	Adventure	n/a
Свен, известный как Властелин Овец. Дьявол хочет стадо	Sven: Gut zu Vogeln...	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Platformer	n/a
Совершенно секретно: Операция Wintersonne	Undercover: Operation Wintersun	Новый Диск	Sproing Interactive Med	Новый Диск	Adventure	n/a
Спецназ: Проект «Волк»	Specnaz: Project Wolf	1С	BYTE Software	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Стальные монстры: Союзники	Стальные монстры: Союзники	Бука	Lesta Studio	n/a	Real-Time Strategy/ Simulator	n/a
Стритрейсер: Парижский удар	Paris Chase	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Team6 Game Studios	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Racing	n/a
Стритрейсеры: Горячий асфальт	Стритрейсеры: Горячий асфальт	Акелла	K Vision	n/a	Racing	n/a
Тайский дракон	Tony Jaa's Tom-Yum-Goong: The Game	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Game No Limit	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Action	n/a
Ядерные твари	Ядерные твари	Новый Диск	JetDogs Studios	n/a	Adventure	n/a

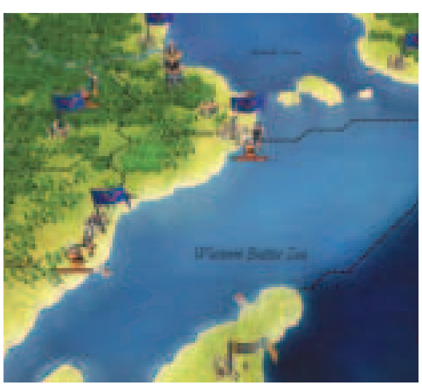
ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

В январе этого года фирма **«1С»** совместно с компанией **Snowball** уже выпустили ***Europa Universalis III***, но, к сожалению, без русского перевода. Локализация появится в марте. Напомню, что ты сможешь возглавить одно из 250-ти государств и привести его к мировому господству. К твоим услугам изощренные дипломатические уловки, многотысячная армия и продуманная до мельчайших деталей экономическая система. Рецензию на англоязычную версию ищи в этом номере.

ЕВРОПА III

ЖАНР	Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
URL	www.europauniversalis3.com www.snowball.ru/eu3/



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
2.	The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб
3.	Инстинкт	ND Games
4.	Medieval II: Total War. Русская версия	Софт Клаб
5.	World of Warcraft	Софт Клаб
6.	The Sims 2. Праздничное издание	Софт Клаб
7.	Need for Speed Carbon. Русская версия	Софт Клаб
8.	Battlefield 2142	Софт Клаб
9.	The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь	Софт Клаб
10.	F.E.A.R. Director's Cut	Софт Клаб
JEWEL-BOX		
1.	Инстинкт	ND Games
2.	Dark Messiah of Might and Magic	Бука
3.	Войны Древности: Спарта	Play Ten Interactive/Руссобит-М
4.	Devil May Cry 3 Dante's Awakening. Специальное издание	Новый Диск
5.	Counter Strike Source. Новогоднее издание	Бука
6.	Warhammer: Печать хаоса	Новый Диск
7.	Armed Assault	Акелла
8.	Gothic 3	GFI/Руссобит-М
9.	Neverwinter Nights 2 + подарок	Акелла
10.	Neverwinter Nights 2	Акелла

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Март 2007
Age of Empires III: WarChiefs	1С	Strategy	2007
Anno 1701	Новый Диск	Strategy	I квартал 2007
BASE Jumping: Точка отрыва	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Campus	Новый Диск	Adventure	Март 2007
Charlotte's Web	Софт-Клаб	Action	I квартал 2007
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Софт-Клаб	Strategy	Март 2007
Europa Universalis 3 (Европа 3)	1С	Strategy	Март 2007
EverQuest II: Echoes of Faydwer	Акелла	MMORPG	I квартал 2007
Field Ops	Акелла	Shooter	I квартал 2007
Guild Wars Nightfall	Бука	MMORPG	I квартал 2007
Halo 2	1С	Shooter	2007
Helldorado 2: Conspiracy (Десперадо 2: Схватка в прериях)	Акелла	Action	I квартал 2007
Hitman: Кровавые деньги (русская версия)	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Jack Keane and the Dokktor's Island (Капитан Кин и Остров невезения)	Play Ten	Adventure	Март 2007
Jade Empire: Special Edition	Бука	RPG	Март 2007
Lara Croft Tomb Raider Anniversary Edition	Новый Диск	Action	II квартал 2007
Lineage II: Chaotic Chronicle - Oath of Blood	Бука	MMORPG	I квартал 2007
LMA manager 2007	Бука	Simulation	Март 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Micro Machines V4	Бука	Racing	I квартал 2007
Penumbra: Overture	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Resident Evil 4	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Runaway 2: Сны Черепахи	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Shadowrun	1С	Action	2007
Sherlock Holmes: The Awakened (Шерлок Холмс 3: Секрет Ктулху)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Secret Files: Tunguska (Тунгуска: Секретные материалы)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Sensible Soccer 2006	Бука	Simulation	I квартал 2007
Sid Meier's Railroads!	1С	Simulation	2007
Specnaz 2 (Спецназ 2: Охота на олигарха)	Play Ten	Shooter	I квартал 2007
SpellForce 2: Dragon Storm	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	I квартал 2007
Stubbs The Zombie: Месть Короля	Бука	Shooter	I квартал 2007
Stoked Rider. Экстремальный сноубординг	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Supreme Commander	Бука	Strategy	I квартал 2007
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	II квартал 2007
The Sims 2: Времена года	Софт-Клаб	Simulation	Март 2007
The Sims 2: Житейские истории	Софт-Клаб	Simulation	I квартал 2007
The Witcher	Новый Диск	Action/RPG	II квартал 2007
Titan Quest: Immortal Throne	Бука	Action/RPG	I квартал 2007
Top Spin 2	Бука	Simulation	I квартал 2007
Two Worlds	Акелла	RPG	Май 2007
UFO: Afterlight	1С	Strategy	2007
War Front: Turning Point	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск	Strategy	I квартал 2007

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!







Если тебе есть что сказать нам, есть чем поделиться, если ты хочешь увидеть место, где рождается **«PC ИГРЫ»** и окунуться в саму атмосферу его сотворения, мы ждем тебя в гости. За чаем у тебя будет возможность познакомиться с сотрудниками редакции, пообщаться, высказать свое мнение, а у нас – услышать его, что позволит сделать наш журнал еще лучше. Ближайшая **встреча состоится в пятницу 16 марта в 18.00 по адресу: Москва, м.Парк культуры (кольцевая), ул.Льва Толстого, д.18Б** (при себе необходимо иметь паспорт или свидетельство о рождении).

Если ты хочешь заглянуть к нам на огонек – пришли заявку с указанием ФИО, возраста, геймерского стажа и стажа чтения нашего журнала на **vstrecha@pc-games.ru**.

С читателями, проживающими в других городах, мы будем рады пообщаться по электронной почте **post@pc-games.ru**, на форуме **http://forum.gameland.ru** или на сайте **http://anketa.glc.ru**.

Для нас очень важно твое мнение!

Давай делать журнал вместе!



СТРОИТЕЛИ ГЕЙМЕРСКОГО СЧАСТЬЯ

ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ СТУДИЙ

Текст: **Иван Гусев**

10 МЕСТО
THE CREATIVE ASSEMBLY

9 МЕСТО
MONOLITH PRODUCTIONS

8 МЕСТО
IRRATIONAL GAMES

7 МЕСТО
RELIC ENTERTAINMENT

6 МЕСТО
VALVE SOFTWARE

5 МЕСТО
EPIC GAMES

4 МЕСТО
BETHESDA SOFTWORKS

3 МЕСТО
BIOWARE

2 МЕСТО
id SOFTWARE

1 МЕСТО
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Давным-давно, когда тебя, скорее всего, еще и в планах не было, зарождалась игровая индустрия. И была она чахлая, будто дистрофик, и бедная, как пенсионерка Валентина Аксентьевна. Однако разработчики-первопроходцы оказались гордыми ребятами и продолжали заниматься любимым делом, не обращая внимания на друзей, которые настоятельно советовали им получить нормальную профессию.

Тридцать лет назад игры были куда проще, чем сегодня. Двое приятелей, трудясь по вечерам и в выходные, могли за месяц завершить проект и пустить его в продажу. Однако индустрия быстро росла и крепла, увеличивались затраты и объемы работ… Пришлось самоучкам объединяться в студии, поскольку сделать полноценную игру в одиночку уже не получалось. Большинство компаний, возникших в конце 80-х – начале 90-х годов прошлого века, уже приказали долго жить. Остались только лучшие из лучших. Именно о них, самых-самых талантливых, мы и хотим тебе напомнить.

Признаться, этот материал дался нам нелегко. Хороших студий много. Как определить, какая из них достойна попасть в десятку лучших, а какую следует оставить за бортом? После долгих споров, сопровождавшихся руганью и рукоприкладством, TOP 10 был сформирован. Предупреждаем, рейтинг отражает точку зрения редакции **«PC ИГР»** и может кардинально не совпадать с твоей. Поэтому не шли нам гневные письма: «Вы что, очумели? Где **Nival**?» У каждого геймера свои любимые студии и персональные фавориты среди разработчиков. Сам знаешь, на вкус и цвет…

10 МЕСТО
THE CREATIVE ASSEMBLY



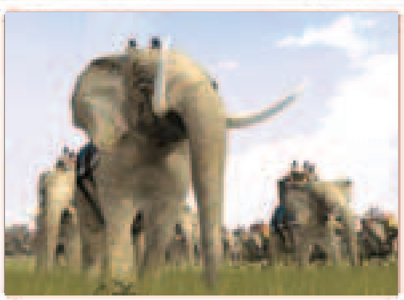
Композитор Джефф ван Дик (Jeff van Dyck) написал саундтреки к большинству проектов из серии Total War.

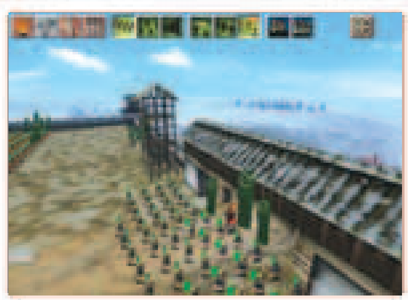
Судьба британской **The Creative Assembly** многим напоминает историю американской **Bethesda Softworks**. С той лишь разницей, что англичане взялись за дело на год позже, в 1987-м. Долгое время они зарабатывали на жизнь портированием консольных игр на PC и созданием спортивных симуляторов. Название The Creative Assembly ровным счетом ничего не говорило поклонникам RTS, зато многое значило для фэнов виртуального футбола, регби и крикета. Свою последнюю спортивную игру – ***Rugby 2001*** – студия выпустила на заре XXI века.
К счастью для нас, игроделы из Сассекса не желали довольствоваться малым. Потому и затеяли авантюру – масштабную стратегию ***Shogun: Total War***, где в одном сражении участвовало не пара десятков юнитов, как в большинстве RTS того времени, а сотни и даже тысячи бойцов. «Сегун» заслуженно стал хитом. Окрыленная успехом, The Creative Assembly тут же принялась за Средневековье. Так появилась блистательная ***Medieval: Total War***. А в 2004 году настал черед ***Rome: Total War***. Регби с крикетом остались в прошлом.
В марте 2005 года **SEGA** купила The Creative Assembly за 30 миллионов долларов. Приобретение английской студии японцы расценили как большую победу на пути к сердцу западного геймера. В ближайшие годы SEGA планирует войти в пятерку главных мировых издателей, а значит, без европейского и американского рынков ей не обойтись. Чем занята The Creative Assembly после выпуска ***Medieval II: Total War***, пока неизвестно, но голову даем на отсечение: это будет масштабный проект.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1987 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Тим Анселл
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Сассекс, Великобритания и Брисбейн, Австралия
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Shogun: Total War (2000), Medieval: Total War (2002), Rome: Total War (2004), Medieval II: Total War (2006)
СЛАВА ПРИШЛА:
Для The Creative Assembly пропуском в «высшую лигу» стала стратегия Shogun, первая часть серии Total War
ПРОКОЛ:
В 2005 году The Creative Assembly решила отдохнуть от стратегий и выпустила консольный экшен Spartan: Total Warrior. Эксперимент не удался.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
До того как придумать серию Total War, сотрудники студии зарабатывали на жизнь разработкой и портированием спортивных игр.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Официальных анонсов пока не звучало, но, вероятно, нас ждет следующая часть линейки Total War. Поговаривают, она будет посвящена эре наполеоновских войн.







9 МЕСТО

MONOLITH PRODUCTIONS



Продюсер F.E.A.R. Франциc Чой (Francis Choi) позирует с номером «РС ИГР», посвященным одной из лучших игр Monolith.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1994 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Джейсон Холл и еще пятеро парней
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Кирклэнд, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Blood (1997), The Operative: No One Lives Forever (2000), Aliens versus Predator 2 (2001), Tron 2.0 (2003), F.E.A.R. (2005), Condemned: Criminal Origins (2005)
СЛАВА ПРИШЛА:
Шутер Blood оправдал «кровавое» название и был признан самым бескомпромиссным FPS со времен Doom II.
ПРОКОЛ:
Monolith участвовала в разработке печально известной The Matrix Online – многопользовательской ролевки, в которую никто не захотел играть.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
Кинокомпания Warner Bros. решила снять фильм по мотивам шутера Condemned: Criminal Origins.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Студия занята разработкой «духовного наследника» F.E.A.R., но вряд ли проект будет называться F.E.A.R. 2 – есть юридические трудности с использованием этого имени.

Monolith Productions следует уважать не только за отличные игры, но и за поразительное трудолюбие. Студия ежегодно выпускает новую игру (а то и парочку). Единственное исключение – 2006-й, но будем считать, что компания просто набирается сил перед очередным рывком.
Monolith известна не только своими шутерами, но и движком **LithTech**. Именно на нем (точнее, разных версиях этого «мотора») создано большинство игр студии. Другие разработчики, правда, сторонятся LithTech, поскольку он (по крайне мере, раньше) предлагал неоднозначную «картинку», где прекрасное граничило с уродливым.
Три года назад Monolith утратила независимость, попав под крылышко к «братцам Уорнерам» – компания влилась в игровое подразделение киномагната **Warner Bros.** Сегодня студией, в штате которой числятся более 100 человек, руководит женщина – **Саманта Райан** (Samantha Ryan). Редкий случай в игровой индустрии, однако Саманта честно заработала пост исполнительного директора, спродюсировав успешную шпионскую серию ***No One Lives Forever***.
В послужном списке Monolith нет блокбастеров уровня ***Quake*** или ***Half-Life***, однако почти все ее творения заслуживают искренней похвалы. Скажем, тянут на 8.5 баллов по десятибалльной шкале. Кровавый ***Blood***, ироничный ***The Operative: No One Lives Forever***, психоделический ***Tron 2.0***, пугающие ***Aliens versus Predator 2*** и ***F.E.A.R.*** – с каждым из этих шутеров у геймеров связаны яркие воспоминания. По неподтвержденной информации, сейчас компания работает сразу над тремя не анонсированными проектами, и мы заранее уверены: они тебе понравятся.









Irrational Games: коллективное фото на память.

8 МЕСТО

IRRATIONAL GAMES

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1997 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Трое сотрудников студии Looking Glass: Кен Левайн, Джонатан Чи, Роберт Фермье
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Бостон, США и Канберра, Австралия
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
System Shock 2 (1999, в сотрудничестве с Looking Glass), Freedom Force (2001), Freedom Force vs. the Third Reich (2005), SWAT 4 (2005)
СЛАВА ПРИШЛА:
Вместе с System Shock 2.
ПРОКОЛ:
Многопользовательский шутер Tribes: Vengeance не окупил разработку и фактически прикончил серию Tribes.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
Основатель Irrational Games Кен Левайн начинал свою карьеру в Голливуде, переписывая плохие сценарии. Когда ему надоело это занятие, он, геймер с большим стажем, подался в игровую индустрию.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
В июне выходит монструозный BioShock. Кроме того, австралийский филиал студии работает над еще не анонсированным проектом.

*– Моя работа – это воплотившаяся мечта. В детстве я обожал телесериал **Star Trek**. Благодаря ему я понял, как круто трудиться бок о бок с настоящими профессионалами. И сейчас у меня такое чувство, будто я попал в команду «Энтерпрайз».*

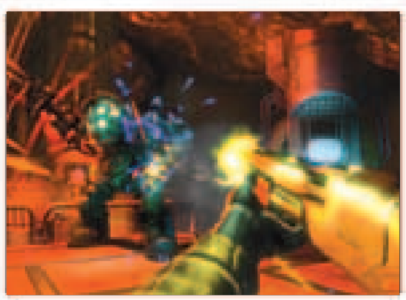
Вот так красочно один из основателей **Irrational Games Кен Левайн** (Ken Levine) ответил на вопрос, нравится ли ему его работа. С ним согласны все сотрудники студии. Правда, они уточнили, что были бы менее счастливы, если бы создавали игры про Барби. Но поскольку Irrational Games специализируется на первоклассных проектах, все довольны.

Компания мощно дебютировала в 1999 году новаторским шутером ***System Shock 2***. Необычная смесь экшена и RPG пришлась по душе критикам, но геймеры ее не оценили (по крайней мере, коммерческие показатели игры оставляли желать лучшего). Потом у Irrational Games наступил неудачный период – два ее следующих проекта, ***Deep Cover*** и ***The Lost***, не дожили до релиза. Сначала пришлось распрощаться с партнером и соразработчиком – студией **Looking Glass Studios**. Затем заартачилось издательство ***Crave Entertainment***, в результате чего уже готовая The Lost так и не попала на прилавки магазинов.

На помощь «утопающим» подоспели супергерои – команда ***Freedom Force***. Веселая тактическая стратегия с элементами RPG получила несколько почетных наград и стабилизировала финансовое положение компании.

Не подкачал и тактический симулятор ***SWAT 4***. Он не только обеспечил сотрудникам Irrational Games безбедную старость, но и натолкнул их на смелую мысль. Обучая виртуальных террористов всяческим уловкам, авторы настолько поднаторели в работе с искусственным интеллектом, что решили посвятить «играм разума» отдельный проект – ***BioShock***. Что получится: умный шутер или шутер для умных? В этом вопросе ты сможешь разобраться самостоятельно уже этим летом.







7 МЕСТО

RELIC ENTERTAINMENT



Единственное фото Гардена, которое нам удалось отыскать.

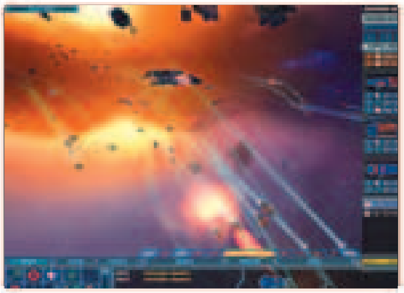
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1997 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Алекс Гарден, Люк Молони
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Ванкувер, Канада
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Homeworld (1999), Homeworld 2 (2003), Warhammer 40.000: Dawn of War (2004), Company of Heroes (2006)
СЛАВА ПРИШЛА:
Relic прославилась еще до выпуска дебютного проекта. В 1998 году на выставке E3 критики назвали космосим Homeworld «самой многообещающей игрой».
ПРОКОЛ:
Задумка Impossible Creatures (2002) была хороша, однако на практике делать армии мутантов оказалось занятием скучным и однообразным.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
В 1997 году Relic Entertainment поселилась на втором этаже здания, где располагался популярный в Ванкувере ночной клуб. Было шумно…
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Ничего конкретного не известно. Ходят слухи о Warhammer 40.000: Dawn of War 2 и Company of Heroes 2, а также о некой онлайновой игре.

Весной 1997 года **Алекс Гарден** (Alex Garden), экс-сотрудник издательства **Electronic Arts**, открыл собственную компанию – **Relic Entertainment**. В мае студия наняла первого работника. Разумеется, он не был единственным, и, признаться, Гардену тогда пришлось несладко, ведь все расходы он оплачивал из собственного кармана.
Спустя год Relic показала руководству **Sierra** демо-версию космического симулятора ***Homeworld*** и сразу же получила контракт. Игра вышла в сентябре 99-го и имела оглушительный успех как у критиков (множество наград и номинаций), так и у геймеров. Однако следующие два проекта Relic (***Impossible Creatures*** и ***Homeworld 2***) больших восторгов не вызвали.
Дела пошли на лад после того, как в апреле 2004 года студию купило издательство **THQ**. Стратегия ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** вновь вознесла Relic на вершину игрового Олимпа. К сожалению, у каждого достижения есть своя цена. После релиза Dawn of War компанию покинул ее основатель. Говорят, Алексу Гардену не понравилась утеря независимости. Он отработал в THQ меньше года. Расстались полюбовно, без скандалов.
Выпустив два дополнения к Dawn of War, Relic буквально шокировала публику своей ***Company of Heroes***. Столь качественных спецэффектов и детализации в стратегиях мы еще не видели никогда. С нетерпением ждем анонса следующего проекта, тем более что Relic сулит нечто потрясающее. Одни утверждают: компания занята сиквелом Dawn of War, другие полагают, нас ждет MMORPG. Время покажет, кто прав.









Ньюэлл вложил миллионы Microsoft в Valve.

6 МЕСТО

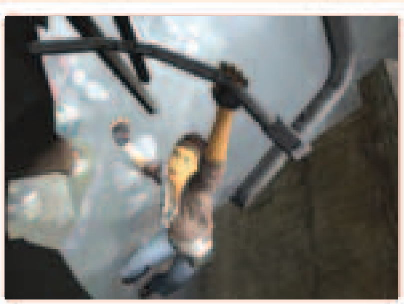
VALVE SOFTWARE

Великого русского поэта Афанасия Афанасьевича Фета современники обвиняли в ремесленничестве. Дескать, сочиняет он не в творческом порыве, а с расчетом на аудиторию: выискивает красивые созвучия слов, часами просиживает в поисках удачного образа... Примерно то же самое можно сказать и про **Valve Software**. В этой студии собрались суперпрофессионалы, умные, умелые, но с холодными сердцами. Для них игры – не забава, а бизнес. Понять, почему так все устроено в Valve, немудрено – ведь компанию основали два выходца из корпорации **Microsoft**. Своим сотрудникам **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) и **Майк Хэррингтон** (Mike Harrington) сразу же дали установку: «Мы делаем игры не ради собственного развлечения; наша задача – создать феномен уровня ***Doom***, интересный максимально широкой аудитории». Своего пика это стремление достигло во время разработки ***Half-Life 2***. Тест-группа чуть ли не с секундомером в руках проверяла, соблюден ли приказ Ньюэлла: «Пятнадцать минут пальбы, потом происходит нечто, что заставляет игрока сказать "Вау!", и снова пятнадцать минут пальбы». Впрочем, кому есть дело до того, насколько просчитан геймплей Half-Life 2, если задумка работает и играть действительно здорово? Правильно, никому. И вряд ли в будущем что-то изменится: Valve будет зарабатывать на нас деньги, не позволяя себе халтурить.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1996 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Гейб Ньюэлл, Майк Хэррингтон
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Беллю, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Half-Life (1998), Half-Life 2 (2004), Half-Life 2: Episode One (2006)
СЛАВА ПРИШЛА:
В ноябре 1998-го, когда вышла Half-Life. Больше пятидесяти журналов и сайтов присудили этому шутеру почетный титул «Игра года».
ПРОКОЛ:
Valve представила публике Half-Life 2 на выставке E3 2003, пообещав выпустить игру в сентябре того же года. Позже разработчики признали: они были слишком самонадеянны. Шутер вышел лишь в ноябре 2004-го.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
Гейб Ньюэлл стал миллионером, проработав 13 лет в Microsoft. Деньги он потратил на открытие Valve Software.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Half-Life 2: Episode Two (выходит вместе с двумя дополнительными играми: Team Fortress 2 и Portal) и Half-Life 2: Episode Three. Наверняка есть планы и насчет Half-Life 3.







5 МЕСТО

EPIC GAMES



Красавчик Клифф Блежински – один из самых узнаваемых разработчиков. Он давно стал «лицом» Epic Games.

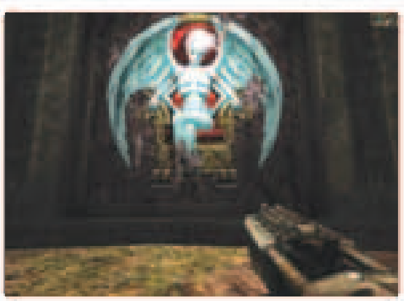
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

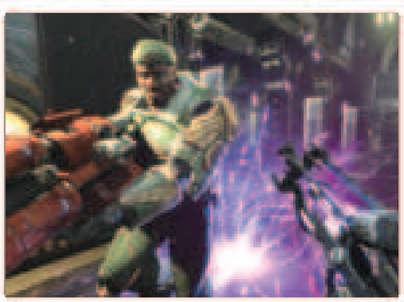
ЗАРОДИЛАСЬ:
1991 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Тим Свини, Марк Рейн, Клифф Блежински
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Роквилл, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Unreal (1998), Unreal Tournament (1999), Gears of War (2006)
СЛАВА ПРИШЛА:
В середине 90-х годов. Epic Pinball распространялась через интернет как условно-бесплатная игра и стала третьей по популярности shareware XX века: после Doom и Duke Nukem 3D.
ПРОКОЛ:
Epic Games доверила создание сиквела Unreal студии Legend Entertainment и просчиталась – игра получилась без изюминки.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
На трех движках Epic Games сделано свыше 70 хитовых игр. Сегодня порядка 20 проектов, находящихся в разработке, используют в качестве «мотора» Unreal 3.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Сейчас Epic Games заканчивает Unreal Tournament 3. Компания также планирует выпустить два сиквела Gears of War.

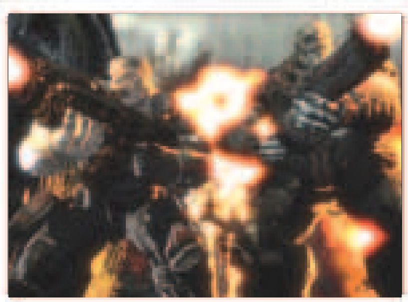
Epic Games является отличным примером воплощения американской мечты. Трудно поверить, что компания, которая сегодня зарабатывает миллионы на своих играх и технологиях, когда-то состояла из одного программиста. Звали его **Тим Свини** (Tim Sweeney). Именно он в 1991 году основал студию **Epic MegaGames**. Впрочем, «основал» – громко сказано. Послушаем самого «отца»:

– Я назвал студию Epic MegaGames, чтобы казалось, будто бы это большая, могущественная компания. На самом деле студия размещалась в доме моих родителей.

Первые игры Свини были условно-бесплатными (shareware). Его дебютное творение приносило 100 баксов в день. Следующая – аркада ***Jill of the Jungle*** – давала уже 7000 долларов еженедельно. Затем Тим объединился с другими смышлеными ребятами, и они стали работать вместе. Правда, офиса у Epic по-прежнему не было, все сидели по домам. В середине 90-х Свини и его боевые соратники **Марк Рейн** (Mark Rein) и **Клифф Блежински** (Cliff Bleszinski) решили взяться за крупный проект. Ориентирами выступили ***Duke Nukem 3D*** и ***Quake***. При этом никто в Epic с трехмерными движками не работал. Пришлось учиться. И ребята с задачей справились – когда в 1996 году они показали на **E3** демо-версию фантастического шутера ***Unreal***, **GT Interactive** немедленно подписала с ними контракт. Издательство выделило деньги, и Epic MegaGames наконец-то въехала в собственный офис. После выпуска блокбастера Unreal название студии поменяли на благозвучное **Epic Games**. К тому времени Свини уже не нужно было пускать пыль в глаза...







4 МЕСТО
BETHESDA SOFTWORKS



Тодд Ховард руководил разработкой The Elder Scrolls III: Morrowind.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

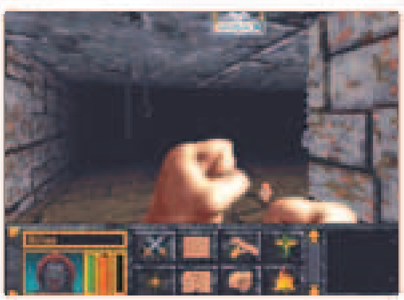
ЗАРОДИЛАСЬ:
1986 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Кристофер Уивер
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Роквилл, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996), The Elder Scrolls III: Morrowind (2002), The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)
СЛАВА ПРИШЛА:
В 1986 году Bethesda выпустила спортивную игру Gridiron, в которой слово «физика» не было пустым звуком. И сразу же получила заказ на разработку симулятора американского футбола – первую часть Madden NFL.
ПРОКОЛ:
Bethesda выпустила больше 50 игр. Естественно, были и неудачи. Из недавних провалов вспомнится прошлогодняя Star Trek: Legacy. Впрочем, ее Bethesda не разрабатывала, а только издавала.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
В 90-х годах прошлого века Bethesda сделала пять экшенов по мотивам фильма «Терминатор».
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Fallout 3, разумеется!

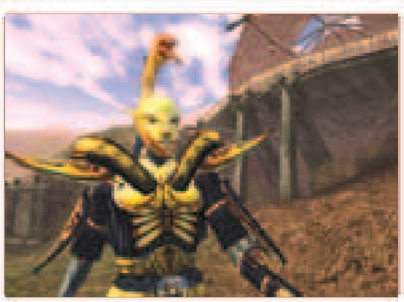
Bethesda Softworks – детище талантливого американца **Кристофера Уивера** (Christopher Weaver). Человек разносторонних интересов, он получил научные степени по физике, компьютерным технологиям и японскому языку, наладил коммуникационные системы в конгрессе США, работал на телевидении, преподавал в университете и сегодня состоит в дюжине солидных организаций, включая Американскую академию наук. Именно Уивер послужил прототипом ученого, спасающего мир в фильме «День независимости».

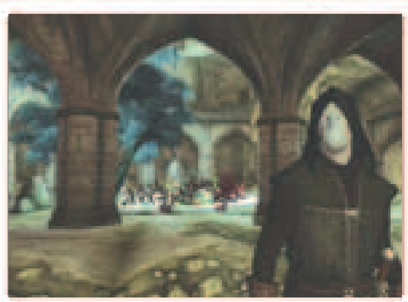
Зачем, спрашивается, преуспевающий специалист в области компьютерных технологий создал Bethesda Softworks? Да просто нравились парню игры, вот и все. Кстати, свое название студия позаимствовала у города, в котором обосновалась – Бетезда, штат Мэриленд. В 1990 году компания переехала в Роквилл, однако раскрученное к тому времени имя решили не менять.

На протяжении уже двадцати с лишним лет Bethesda Softworks делает первоклассные игры. В активе «долгожителя» есть и гонки, и экшены, и спортивные симуляторы. Последних особенно много: и американский футбол, и хоккей, и баскетбол, и боулинг. Однако истинную славу компании принесла ролевая серия ***The Elder Scrolls***. Первая часть – ***The Elder Scrolls: Arena*** – увидела свет в 1993-м, последняя – ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** – прошлой весной.

Сейчас сотрудники Bethesda возрождают культовый ролевой сериал ***Fallout***. Уверены, у них все получится. Талант, как говорится, не пропьешь.







3 МЕСТО

BIOWARE

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1995 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Рэй Музика, Грег Зечук, Августин Ип
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Эдмонтон, Канада и Остин, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Baldur's Gate (1998), Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000), Neverwinter Nights (2002), Star Wars: Knights of the Old Republic (2003)
СЛАВА ПРИШЛА:
Ролевка Baldur's Gate вышла в 1998-м и завоевала множество наград «Игра года» и «RPG года». Ее тираж превысил 2 миллиона экземпляров копий.
ПРОКОЛ:
Критики неплохо приняли первую игру BioWare – Shattered Steel (1996), однако купили ее меньше 200 тысяч человек.
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
Компания, прославившаяся масштабными шедеврами недавно заявила, что разработает игру для карманной консоли Nintendo DS.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
BioWare занята несколькими RPG-проектами: фантастической Mass Effect, фэнтезийной Dragon Age и неизвестной MMORPG.



Два доктора – Рэй Музика и Грег Зечук – получают очередную награду за вклад в игровую индустрию.

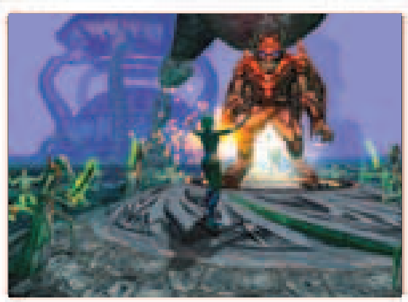
Компания **BioWare** была основана тремя врачами. Один из них – **Августин Ип** (Augustine Yip) – впоследствии посчитал затею бесперспективной и вернулся к медицинской практике. О чем, наверное, сейчас горько сожалеет, ведь его коллеги **Рэй Музика** (Ray Muzyka) и **Грег Зечук** (Greg Zeschuk) прославились на весь мир. ***Baldur's Gate***, ***Neverwinter Nights*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** принесли BioWare заслуженный титул «Лучший в Солнечной системе разработчик RPG». За двенадцать лет существования компании было раскуплено около 20 миллионов копий созданных ею игр.

В ноябре 2005 года BioWare объединилась с американской **Pandemic Studios**, известной по экшенам ***Full Spectrum Warrior*** и ***Star Wars: Battlefront***. Инициатором слияния стала частная инвестиционная фирма **Elevation Partners**. Она решила вложить 300 миллионов долларов в развитие суперразработчика, названного **BioWare/Pandemic Studios**. Полученные средства позволили BioWare в марте 2006 года открыть филиал в американском городе Остин. Сейчас техасская студия корпит на онлайновой ролевой игры. Видать, тоже мечтает о славе **Blizzard**.

BioWare пользуется заслуженным уважением на родине. Она регулярно попадает в рейтинг ста лучших работодателей Канады. Компанию хвалят не только за условия труда и перспективы карьерного роста сотрудников, но и за щедрые пожертвования. К примеру, не так давно BioWare провела благотворительный обед и собрала 500 тысяч долларов для детского госпиталя.







2 МЕСТО

id SOFTWARE



Джон Кармак, человек-«мотор». В смысле, создатель крутых движков.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1991 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Джон Кармак, Эдриан Кармак (просто однофамилец), Джон Ромеро, Том Холл
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Месквит, штат Техас, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Doom II: Hell on Earth (1994), Quake (1996), Quake II (1997), Quake III: Arena (1999), Doom 3 (2004).
СЛАВА ПРИШЛА:
Впервые id Software прославилась в 1990 году, когда первый эпизод Commander Keen раскупили 30-тысячным тиражом. Сегодня это был бы провал, а тогда издатель назвал игру id «маленькой атомной бомбой».
ПРОКОЛ:
Ни одного
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
В 1991 году id Software разработала и выпустила 11 игр!
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Студия Splash Damage под присмотром id Software доделывает Enemy Territory: Quake Wars. id также трудится над новой игрой, не имеющей отношения к сериям Doom или Quake.

В 1990 году четверо сотрудников **Softdisk** – компании, выпускавшей компьютерные игры, смекнули: «А почему бы не открыть собственное дело?» Звали их **Джон Кармак** (John Carmack), **Джон Ромеро** (John Romero), **Том Холл** (Tom Hall) и **Эдриан Кармак** (Adrian Carmack) – два программиста, гейм-дизайнер и художник. Идей у парней хватало, а вот денег – кот наплакал. Поэтому отцы-основатели **id Software** уносили компьютеры с работы домой и там трудились над своими проектами. Первым из них стал порт консольного хита ***Super Mario Bros. 3***. Ребята предложили его компании **Nintendo**, но та отказалась публиковать игру, так как не планировала выходить на PC-рынок. Пришлось Джонам, Тому и Эдриану придумывать что-то свое. Так появилась аркада ***Commander Keen***, принесшая первые деньги. 1 февраля 1991 года стало днем рождения id (имечко позаимствовали из теории психоанализа Зигмунда Фрейда).
В 90-х компания клепала хиты, словно блины пекла. Феноменальной популярностью шутеры id Software обязаны, прежде всего, Джону Кармаку, писавшему великолепные движки. В 1992 году вышел ***Wolfenstein 3D***, который многие считают первым настоящим FPS в истории человечества. Потом были ***Doom*** и ***Quake***... Эти серии принесли своим творцам и издателям 2 миллиарда (!) долларов.
Единственное, что расстраивает: id явно обленилась. Теперь компания зарабатывает на жизнь, продавая движки и технологии собственного производства. А продолжениями культовых серий занимаются сторонние студии (примеры подобных творений: ***Return to Castle Wolfenstein*** и ***Quake 4***). Не пора ли сбросить жирок, id?







1 МЕСТО

BLIZZARD ENTERTAINMENT

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЗАРОДИЛАСЬ:
1991 год
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ:
Майкл Морхэйм, Аллен Эдхэм, Фрэнк Пирс
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
Ирвин, Калифорния, США
ЗА ЧТО ЛЮБИМ:
Warcraft II (1995), Diablo (1996), StarCraft (1998), Diablo II (2000), Warcraft III: Reign of Chaos (2002), World of Warcraft (2004)
СЛАВА ПРИШЛА:
Стратегия Warcraft: Orcs & Humans (1994) стала первой игрой от Blizzard, тираж которой превысил миллион копий.
ПРОКОЛ:
В 1998 году Blizzard закрыла Warcraft Adventures, хотя адвенчура была почти готова. «Такую игру следовало выпустить три года назад, – объяснили решение боссы компании. – Время квестов ушло...»
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ:
В 1994 году Blizzard выпустила консольный файтинг про Супермена.
БУДУЩИЕ ХИТЫ:
Если верить слухам, StarCraft 2. Также поговаривают о новой онлайновой ролевой игре. С нетерпением ждем анонсов.



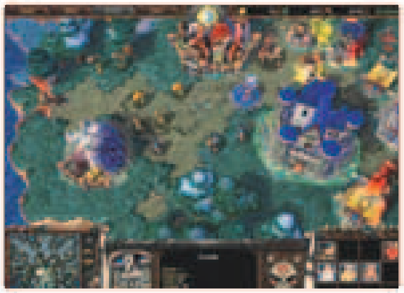
Билл Ропер (справа) долгие годы трудился на Blizzard и принес компании несколько миллионов долларов.

Blizzard появилась на свет в феврале 1991 года. Правда, сначала она называлась **Silicon & Synapse**. «Силиконовая» фирма выпустила гоночную игру ***Rock & Roll Racing*** и аркаду ***The Lost Vikings***, прежде чем сменила имя на **Chaos Studios**. Однако компания с таким именем уже существовала, и пришлось снова ломать голову над вопросом «Кем быть?». После бурных споров остановились на **Blizzard Entertainment**. Что случилось дальше, тебе, вероятно, известно. За пять лет компания создала три великих игровых серии: ***Warcraft***, ***Diablo*** и ***StarCraft***. Ну а после выхода в 2004 году ***World of Warcraft*** о Blizzard стали говорить как о покойнике: либо хорошо, либо ничего. Шутка ли – сегодня у этой MMORPG 8 миллионов подписчиков!

Кстати, Blizzard является чуть ли не главной кузницей кадров Америки. От нее отпочковались с полдюжины студий (навскидку вспоминаются **ArenaNet**, **Flagship Studios**, **Castaway Entertainment**, **Hyboreal Games** и **Red 5 Studios**).

Из последних новостей: Blizzard вместе с **Legendary Pictures** надумала снимать кино по мотивам вселенной Warcraft. Концепцию грядущего фильма описывают как коктейль из «Храброго сердца» и «Властелина колец». Также ходят слухи, что межгалактические хиты StarCraft и Diablo в будущем станут онлайновыми многопользовательскими играми. Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть ***StarCraft 2*** – боссы Blizzard уже пару раз помянули его всуе.

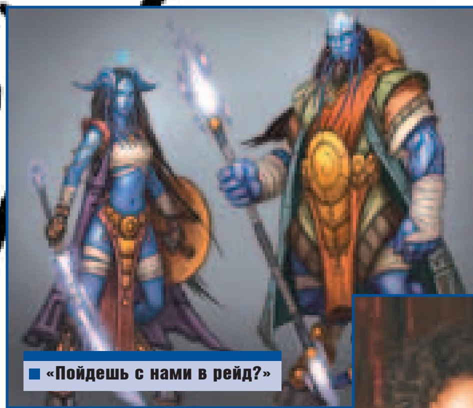




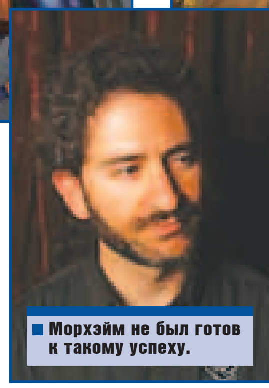


Текст: **Иван Гусев**

BLIZZARD СТАВИТ РЕКОРДЫ


«Пойдешь с нами в рейд?»

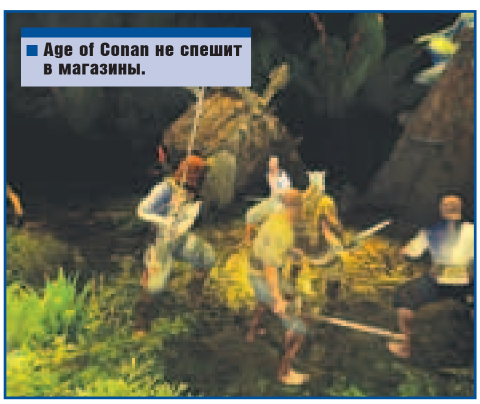

The Burning Crusade превосходно стартовал.


Морхэйм не был готов к такому успеху.

Blizzard Entertainment в очередной раз подтвердила звание «лучшей компании, разрабатывающей компьютерные игры». Сделать это ей помог ***World of Warcraft: The Burning Crusade***, адд-он к самой популярной в мире MMORPG. Учитывая, что число подписчиков оригинальной версии уже перевалило за 8 миллионов, следовало ожидать достаточно высоких продаж дополнения, но такого успеха не предвидел никто. The Burning Crusade одновременно вышел в США, Европе, Сингапуре, Таиланде и Малайзии. В первый день поклонники WoW купили – ты не поверишь – 2.4 миллиона экземпляров игры! Проще говоря, каждый час с прилавков «улетало» 100 тысяч копий адд-она! Согласно подсчетам экспертов, The Burning Crusade без промедления купили 60 процентов американского WoW-сообщества и 73 процента европейского. Впрочем, не будем надоедать тебе скучными цифрами. Скажем только, что дополнение к ***World of Warcraft*** стало самой быстро продающейся компьютерной игрой в истории по обе стороны Атлантики. «The Burning Crusade уже превзошел наши самые смелые ожидания», – заявил президент Blizzard Entertainment **Майк Морхэйм** (Mike Morhaime). Кажется, он был немного навеселе: галстук перекинут через плечо, рубашка вылезла из брюк, язык заплетается.

Если верить слухам, Blizzard уже работает над вторым адд-оном к WoW. Европейский вице-президент компании также дал понять: грядет еще одна MMORPG, которая не будет похожа на World of Warcraft.

ВРЕМЯ КОНАНА ЕЩЕ НЕ ПРИШЛО


Age of Conan не спешит в магазины.


Бета-тестирование игры идет полным ходом.

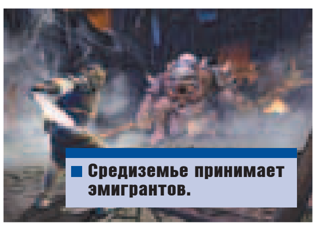
Создатели MMORPG ***Age of Conan: Hyborian Adventures,*** компании **Funcom** и **Eidos Interactive**, сообщили о небольшой заминке в разработке. Путешествие в гиперборейскую эру должно было начаться нынешней весной. Однако норвежские мастера кода решили не спешить. Новая и, как нас заверили, окончательная дата релиза Age of Conan – 30 октября 2007 года.

Причины задержки довольно тривиальны. Авторам потребовалось несколько дополнительных месяцев, чтобы все отладить-отполировать. «Клянусь Кромом, мы создадим великую игру, которая придется по вкусу огромному количеству геймеров», – восклицает основатель Funcom **Гот Годагер** (Gaute Godager).

Сейчас Age of Conan пребывает в стадии закрытого бета-тестирования. Однако вскоре студия-разработчик начнет допускать к игре «простых смертных». Если тебе хочется раньше других побывать во вселенной знаменитого киммерийца Конана, скорее регистрируйся на форуме официального сайта проекта (**www.ageofconan.com**).

БЕТА-ТЕСТ

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

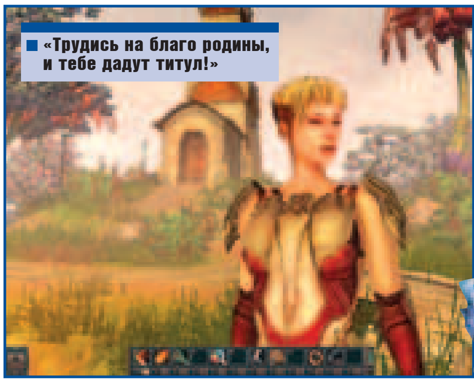

Средиземье принимает эмигрантов.

Впервые о ***The Lord of the Rings Online*** стало известно на выставке **E3 2003**. Издательство **Vivendi Games** пообещало выпустить онлайновую фэнтезийную игру в 2004-м. Однако разработка сильно затянулась, и Vivendi отказалась от проекта, предоставив студии **Turbine** самой продавать путевки в Средиземье. Игроделы нашли нового партнера – **Midway**, и недавно парочка сообщила о скором рождении чада.

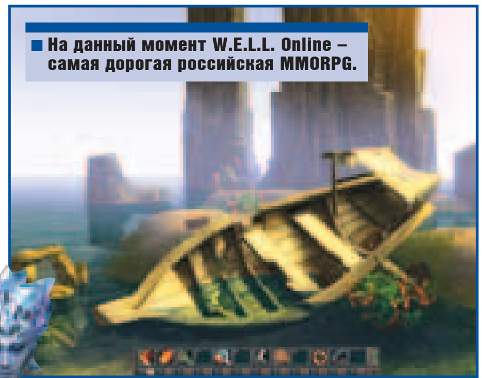
24 апреля The Lord of the Rings Online распахнет свои двери (точнее, серверы) для всех желающих. За полтора месяца до этого радостного события начнется открытое бета-тестирование.

В нем примут участие те геймеры, которые сделали предварительный заказ Shadows of Angmar. Также всего за 199 долларов они смогут получить пожизненную подписку на игру.

W.E.L.L. ONLINE РАЗДАЕТ ТИТУЛЫ



«Трудись на благо родины, и тебе дадут титул!»



На данный момент W.E.L.L. Online – самая дорогая российская MMORPG.



Титул открывает дорогу к элитной одежде.

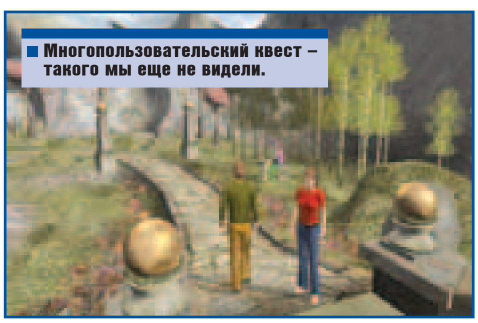
Компания **Sibilant Interactive** продолжает делиться с нами подробностями касательно ***W.E.L.L. online***, онлайновой ролевой игры, уже наделавшей много шума в России. Недавно разработчики рассказали о системе титулов и званий, существующей в перспективной MMORPG.

Итак, успешно развивая своего персонажа в W.E.L.L. online, ты вправе претендовать на почести. Звания присваиваются за успешную деятельность внутри игровых организаций. Титулы выдаются тем, кто принес заметную пользу своей расе или стране. Возможно, ты спросишь: «И что с того?» Очень даже многое! Титулованная особа получает доступ к определенным привилегиям: к примеру, носить элитную одежду и делать покупки в специальных магазинах, где цены выгоднее и велика вероятность наткнуться на редкий товар. Потерять титул можно в наказание за государственную измену, тяжкие преступления, а также за отказ управлять делами государственных компаний.

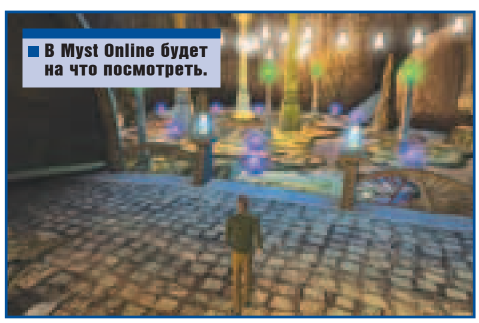
Для получения очередного звания персонажу надо набрать определенное количество очков пользы, которые начисляются за выполнение организационных квестов. И если ты успешен сам и приносишь пользу другим, можешь претендовать на почетные звания внутри своей организации. Каждому из них соответствует свой набор привилегий. Для получения высоких рангов тебе понадобятся рекомендации от члена организации, стоящего на более высокой ступени в иерархии.

Напомним, выход W.E.L.L. online намечен на первую половину 2007 года.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В MYST ONLINE



Многопользовательский квест – такого мы еще не видели.



В Myst Online будет на что посмотреть.

Вот уж не думали, что доживем до запуска ***Myst Online***. Однако невероятная история этой игры доказывает: порой и невозможное возможно!

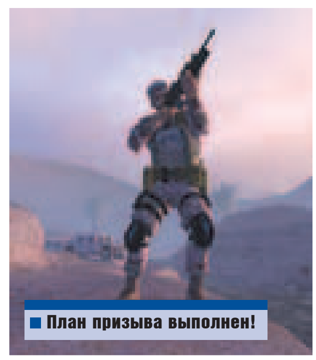
Напомним, ***Uru Live***, многопользовательская версия адвенчуры ***Uru: Ages Beyond Myst***, должна была выйти еще три года назад, однако издательство **Ubisoft** закрыло проект, посчитав его бесперспективным. Многие месяцы фэны Myst слезно умоляли воскресить «покойника», пока компания **GameTap**, специализирующаяся на казуальных играх, не вняла их мольбам. Вместе со студией **Cyan Worlds** она довела разработку ***Myst Online: Uru Live***. Премьера игры состоялась 15 февраля, причем одновременно в 14-ти странах. Скачать клиент можно с сайта GameTap – **www.gametap.com/mystonline**.

Пока рано делать прогнозы относительно судьбы Uru Live. Специально для этой многопользовательской адвенчуры Cyan Worlds создала новый мир, который полонники Myst ранее не видели. Кроме того, GameTap обещает чуть ли не ежедневно выпускать небольшие дополнения к игре: развивать сюжетную линию и добавлять паззлы.



RO 2 будет куда симпатичнее.

Онлайновая ролевая игра ***Ragnarok Online*** появилась на российском рынке летом 2005 года и быстро обзавелась внушительной армией поклонников. Оно и не удивительно – MMORPG, разработанная корейской **Gravity Interactive**, пользуется большим успехом в 20 странах мира. Аналогичную судьбу можно предсказать и недавно анонсированной ***Ragnarok Online 2***. Gravity уже продала права на издание сиквела в Китае, Тайване и Макао, заработав на этой сделке больше 30 миллионов долларов. RO2 только что покинула стадию закрытого бета-тестирования и должна выйти в течение 2007 года.



План призыва выполнен!

У армейских чинов США появился еще один повод гордиться своим виртуальным призывным пунктом ***America's Army***. На днях в этом бесплатном многопользовательском шутере зарегистрировался восьмимиллионный пользователь. На достижение столь выдающегося результата America's Army потребовалось почти пять лет. Зато теперь количество поклонников игры в 12 раз превышает численность настоящей американской армии. Правда, многие из геймеров не являются гражданами США – America's Army пользуется большой популярностью в 60 странах мира, включая и Россию.

WOW: THE BURNING CRUSADE

ИСПЫТАНИЕ НА ПРОЧНОСТЬ

Текст: **Святослав Торик**



ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Четыре CD/ Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.wow-europe.com

В активе компании Blizzard Entertainment двадцать две игры (включая различные дополнения). Все, за исключением *Justice League Task Force* и *The Death and Return of Superman,* – бесспорные хиты. Вспомнить хотя бы замечательную гоночную аркаду *Rock 'n Roll Racing* или занимательные платформеры из серии *The Lost Vikings*. Гениальная студия не сдает позиции и по сей день, выпуская исключительно качественные и на 100% завершенные проекты. Шумный успех *World of Warcraft: The Burning Crusade* – яркое тому подтверждение.

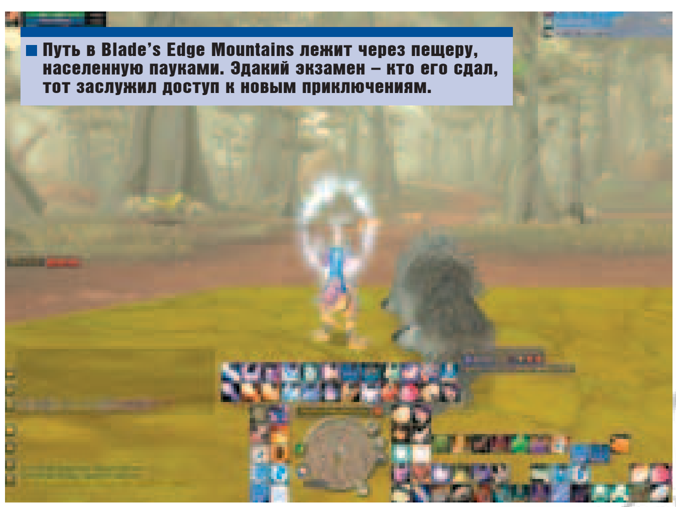
КУДА ПОЙТИ, КУДА ПОДАТЬСЯ

Главный вопрос, который мучает будущих захватчиков Outland (так называется новый мир), – где и каким образом лучше всего прокачать персонажей. Blizzard по традиции сделала все, чтобы игрок не плутал по закоулкам виртуального королевства, а мигом взялся за дело. Свежие задания появятся сразу, едва герой войдет в Темный Портал. Так что пропустить что-либо интересное практически невозможно.

Разумеется, большая часть квестов ориентирована на опытных геймеров. В особенности на тех, кто проводил в Азероте по 8–10 часов в день. К их услугам целых 22 подземелья, рассчитанных на персонажей 70 уровня!

Впрочем, в Burning Crusade найдется место и для новичков. Blizzard поступила абсолютно правильно: она прислушалась к различным доводам начинающих игроков и фактически лишила заядлых фанатов WoW всего, чего они добились до выхода адд-она. Теперь хардкорщикам снова есть к чему стремиться. Нельзя сказать, что усилия по освоению прежнего высокоуровневого контента пошли прахом, но лично мой герой сме-

Blizzard фактически лишила заядлых фанатов WoW всего, чего они добились до выхода адд-она



Путь в Blade's Edge Mountains лежит через пещеру, населенную пауками. Эдакий экзамен – кто его сдал, тот заслужил доступ к новым приключениям.

О КОМПАНИИ

■ Американская компания Blizzard Entertainment начала свой путь к славе с довольно любопытного проекта *Battle Chess* (1989), являющегося, по сути, смесью шахмат и фэнтезийной тактической стратегии. Но прославилась студия благодаря логической аркаде *The Lost Vikings* (1992). Практически каждая разработка Blizzard заслуживает внимания: *Rock'n'Roll Racing*, *BlackThorne*, серии *Diablo*, *Warcraft* и *StarCraft*. Следующий проект пока не анонсирован, но все указывает на вторую часть StarCraft или *Diablo 3*.

ФАКТЫ

2 новые расы – кровавые эльфы и дрэнеи

8 миллионов людей играют в WoW

22 подземелья-инстанса

70 уровень – новый предел прокачки



■ Практически в каждой области есть свои PvP-задания: захватить все башни, разбомбить вражеский городок, захватить флаг и так далее. И все это – без отрыва от основных квестов!



■ Волосатые коровы-носороги Clefthoof – здакий вариант «кодо» для Дразнора. Вот только покататься на них не удастся.

ЛОВУШКА ДЛЯ ГЕРОЕВ

Для каждого из высокоуровневых подземелий разработчики создали второй, специальный вариант, именуемый “Heroic Mode”. Структура инстанса не меняется, но монстры и боссы получают дополнительные способности, их характеристики увеличиваются в несколько раз, и прохождение, таким образом, серьезно усложняется. Зато в «героическом режиме» из боссов выпадают самые крутые – эпические – предметы, а также Badges of Justice – специальные жетоны, которые можно обменять в местной столице на особые вещи (например, комплект брони с повышенной защитой от огня). Для того чтобы войти в подземелье в “Heroic Mode”, необходимо приобрести ключ, а также добиться того, чтобы репутация в одной из местных фракций достигла достаточно высокого уровня. Если ты привык проходить игры на сложности “Hard” и полностью уверен в своих силах, “Heroic Mode”, однозначно, для тебя. Тем более что за старания воздастся как следует .



нил практически всю свою экипировку (а она была довольно неплохой). Даже те, кто побывал в Naxxarmas, финальном подземелье «старого» WoW, были вынуждены переодеться, чтобы соответствовать новому уровню.

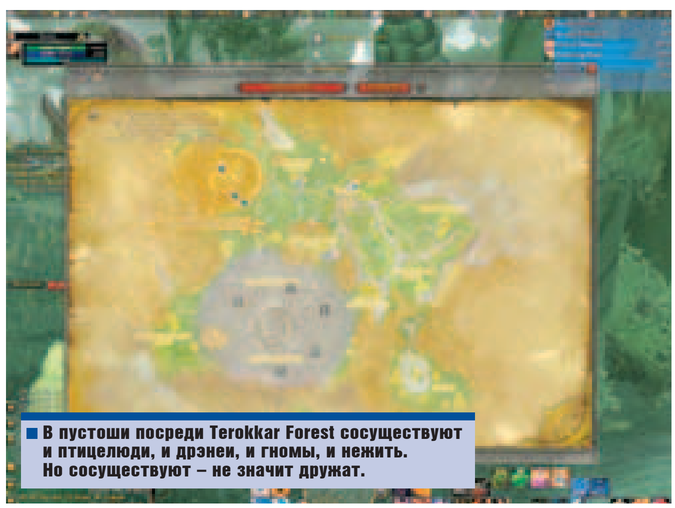
КОРОЛЕВСКИЙ РАЗМАХ

Каждая из семи новых зон – это сосредоточение наиболее успешных идей разработчиков. Сумрачный Terokkar Forest напоминает одновременно Duskwood и Desolace, живописный Nagrand – Arathi Highlands и The Hinterlands. Огромное болото Zangarmarsh вызывает в памяти пейзажи Swamp of Sorrows и Dustswallow Marsh. Остальные районы Outland уникальны – попадая туда впервые, невольно восхищаешься их размахом и даже слегка опасаешься – а не сгорят ли на работе трудяги из Blizzard, готовя содержимое для следующего дополнения?

Процесс получения уровня, несмотря на опасения скептиков, не изменился. Опыт, как и прежде, начисляют за убийство монстров и успешно выполненное задание. Чем оно сложнее (для прохождения финальных квестов вообще необходима целая группа приключенцев), тем более щедрой будет награда. Помимо очков опыта NPC также выплачивают премиальные. Если раньше и пять-шесть золотых казались баснословной суммой, то теперь есть шанс получить аж десять монет высшей пробы! Кстати, когда достигнешь 70 уровня, обязательно заверши все оставшиеся задания, ведь за них положен солидный куш. Простой пример: за неделю после взятия высшей планки я на одних только квестах заработал около 3000 золотых. Сумма более чем внушительная. Но лишь на первый взгляд. Самый быстрый грифон или виверна стоит 5200. Не забывай и про траты на развитие умений. Труднее всего придется алхимикам и портным, ведь у них появились три ветки навыков, каждую из которых можно выбрать, выполнив дорогостоящее задание.

ИСКУССТВО СОЗДАВАТЬ

Пока большинство игроков прокачивали своих старых персонажей до «победного конца», некоторые экспериментировали с представителями новых рас. Всего через пару недель после запуска аддона среди небритых орков и волосатых тауренов появились симпатичные кровавые эльфийки (*blood elves – название расы; речь не об окровавленных эльфах – прим. ред.*), а в стан людей и гномов проникли синекожие дрэнеи. У представителей новоявленных циви-



■ В пустоши посреди Terokkar Forest сосуществуют и птицелюди, и дрэнеи, и гномы, и нежить. Но сосуществуют – не значит дружат.



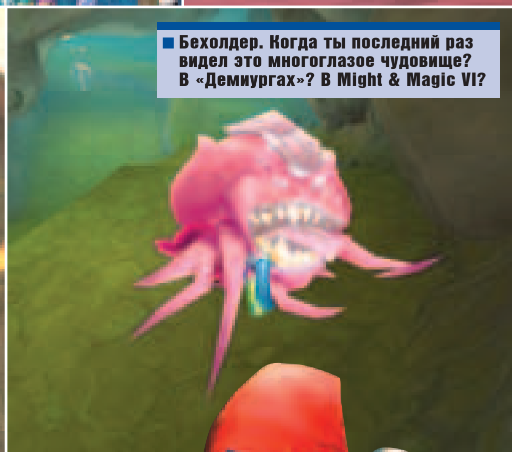
■ Иногда полезно читать надписи на указателях – по крайней мере, будешь знать, чего ожидать.



■ Этот господин не только устрашающе выглядит, но еще и постоянно издает странные звуки.



■ Мактары – орки, оставшиеся на Дразноре во времена Первой войны. Они не поддались жажде крови и неохотно идут на контакт со своими сородичами из Азерота.



■ Бехолдер. Когда ты последний раз видел это многоглазое чудовище? В «Демиургах»? В Might & Magic VI?

лизаций есть своя стартовая зона, где можно быстро прокачаться до 20 уровня, а также собственные столицы, пока что пустующие. Жаль, ведь тот же Сильвермун – гордость кровавых эльфов – невероятно красив. Тем не менее, оба города медленно, но верно заполняются по мере появления новых игроков. И если старожилы WoW стремятся докачать своих любимцев до максимума, то неофиты отдают предпочтение новым расам.

ЕЩЕ ЕСТЬ ЧЕМУ ПОУЧИТЬСЯ

Профессиональные и боевые навыки отныне можно развивать до отметки в 375 единиц (ранее позволялось только до 300). Чтобы комфортно чувствовать себя в окружении монстров и просто прилично зарабатывать, придется прокачать их все. Хитрая Blizzard не стала кардинально менять что-либо – кузнецы куют волшебные палочки для чародеев, алхимики превращают эссенции в колдовские предметы, необходимые ювелирам, портные шьют продвинутые рюкзаки на 20 предметов, а кожевники делают полезные заплатки, повышающие характеристики штанов и курток.

Безусловно, The Burning Crusade – это образцовый адд-он, на который волей-неволей придется равняться сотрудникам **NCSoft** и **Sony Online Entertainment**. Если раньше формула «несколько крутых предметов за 50 долларов» была, что называется, нормой жизни, то теперь благодаря стараниям Blizzard планка требований к MMOG-дополнениям поднялась на новую высоту.



ПЫЛАЮЩИЙ ЛЕГИОН



■ Много лет назад Пылающий Легион обратил свой взор на мир Дразнор. Демоны привили местным оркам жажду крови, заставив их постоянно искать повод для драки. И этот повод нашелся – могущественный волшебник Медив установил ментальную связь с не менее серьезным колдуном Гуль-даном. Вместе они открыли Темный Портал, начав Первую войну. Портал открывали и закрывали неоднократно – и вот теперь Дразнор стал вновь доступен всем желающим.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	10.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	10.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

+ ДОСТОИНСТВА: Семь новых игровых зон; двадцать два подземелья; пара невиданных доселе рас – кровавые эльфы и дрэнеи; можно прикупить грифона или виверну.

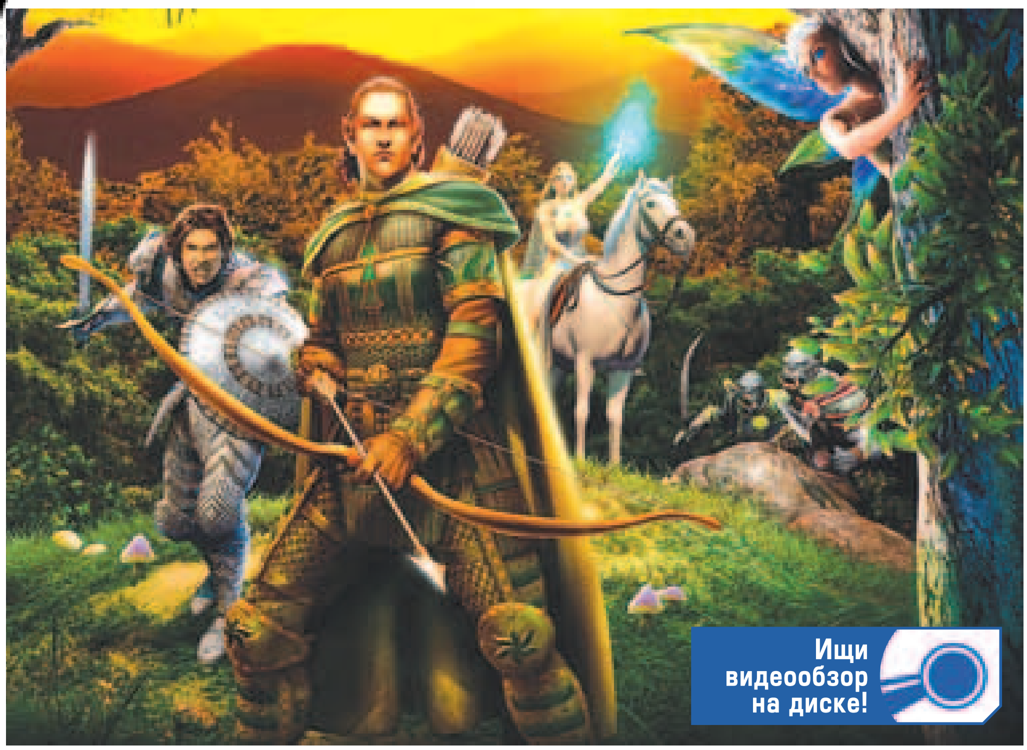
– НЕДОСТАТКИ: В некоторых зонах все еще встречаются серьезные изъяны; небольшой дисбаланс в профессиях; урезаны размеры рейдов (с 40 до 25 героев).

ИТОГО 9.0 *TBC* – практически идеальный адд-он и новая веха в истории мира WoW.

EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER

ТАМ ЧУДЕСА, ГЕРОИ БРОДЯТ И ФЕИ НА ВЕТВЯХ СИДЯТ...

Текст: **Павел Рыбачко**



ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Akella Online
РАЗРАБОТЧИК
Sony Online Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0Ghz, 2.0Gb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://eq2.akella-online.ru/EoF

Аккурат к рождественским и новогодним праздникам разработчики преподнесли подарок обитателям Норрата, выпустив адд-он *Echoes of Faydwer*. По задумке создателей, дополнение должно было заинтересовать как опытных игроков, так и начинающих искателей приключений. В целом, кудесники из SOE со своей задачей справились, но избежать недостатков им не удалось.

РАЙСКИЕ КУЩИ

Новый континент расположился на юго-востоке Норрата. Этот внушительный кусок суши не уступает по площади Антонике, Кейносу и Громовым Степям вместе взятым! Поначалу кажется, что на исследование материка уйдет месяц, но уже после первой пробежки по неизведанной земле становится ясно – времени потребуется значительно больше. И дело даже не в многочисленных подземельях, просто города в EoF расположены не только на земле, но и на ветвях вековых деревьев. На изучения каждого из них уйдут часы. Однако родина фей, лесных эльфов, гномов и полуэльфов поражает не только (и не столько) размерами, сколько необыкновенной красотой сказочного леса. Забудь все, что видел в Антонике, Ивовой роще и Бобблшире. Перед тобой откроется волшебный, полный чудес мир. Невероятные растения высотой с дозорную башню, на которые можно взобраться, величественные корни-арки, грибы-переростки, глубокие ущелья, реки и водопады... В Echoes of Faydwer действительно есть на что посмотреть.

Но авторы решили не ограничиваться только лишь игровыми зонами и порадовали геймеров невиданной доселе расой – феями. Эти крошечные создания все время парят в нескольких сантиметрах над землей, что позволяет им безболезненно спрыгивать даже

Забудь все, что видел в прежнем EverQuest II. Перед тобой откроется волшебный, полный чудес мир



Под Новый год норратская водка сильно подорожала.

О КОМПАНИИ

Американская студия Sony Online Entertainment (как несложно догадаться, это игровое подразделение японского медиа-гиганта Sony) уже долгие годы соперничает с южнокорейской NCSoft за звание лидера на рынке онлайновых развлечений. Пока что дело продвигается с переменным успехом. За время своего существования SOE отметилась такими безоговорочными хитами, как *EverQuest I/II*, *Planetside*, *Star Wars: Galaxies* и *Vanguard: Saga of Heroes* – обзор последней игры появятся в ближайших номерах.

ФАКТЫ

1 невиданная доселе раса

20 живописных игровых зон

40 запоминающихся NPC

350 новых заданий



Честно говоря, не ясно, зачем разработчики придумали все эту свистопляску с кораблями.



В Фейдвире города располагаются не только на земле, но и на ветках вековых деревьев.

с вершины самой высокой скалы. Кроме того, удивительные существа умеют взбираться на гигантские деревья со специальными вертикальными желобами в стволах. Да и передвигаются они заметно быстрее остальных героев. По моим субъективным ощущениям, летящая на всех парах фея почти не уступает в скорости грифону.

ПО ПРОСЬБАМ ТРУДЯЩИХСЯ

Гильдийцы ждали выхода EoF с особым нетерпением. Ведь в новом дополнении можно повысить уровень любимого клана, выполнить множество «городских» и «наследственных» квестов, а также обзавестись уникальной вещицей – плащом гильдии с оригинальной символикой! Кроме того, в игре появились наборы артефактов (сэты). Собрав такой комплект, игрок получит ощутимый бонус к характеристикам.

Также нас ждут почти полсотни запоминающихся NPC и новые разновидности домашних питомцев и лошадей. Игрок со стажем заметит в EoF множество мелких улучшений. Разработчики подправили интерфейс: теперь он стал функциональнее. Например, если героя атакует враг, то под шкалой энергии появляется пиктограмма со скрещенными мечами. Еще одно улучшение коснулось иконок на панелях «горячих» клавиш. Теперь они мигают ярко-белым цветом примерно за секунду до того момента, как становятся доступными.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Однозначно, плюсов у адд-она больше, чем минусов. Останавливаться на мелочах вроде недоступной карты отдельных районов мы не будем (поправят патчами), лучше упомянем более серьезные недочеты. Не секрет, что многие поклонники EQII ждали оптимизации движка под старенькие машины. Но чуда не произошло. EoF, как и оригинал, безбожно тормозит даже на средней конфигурации с выставленными настройками «баланс: качество картинки/производительность». Также раздражает новая система перемещения между районами. Авторы отказались от привычных колокольчиков в пользу кораблей. Увы, использование последних отнимает слишком много времени.



Практически на каждый адд-он к ***EverQuest*** (что к первому, что ко второму) можно вешать ярлык – «хорошая во всех отношениях работа, пусть и не лишенная изъянов». EoF – отличное подтверждение этого правила.

P.S. Автор благодарит за помощь в подготовке статьи Ирма и Софью из гильдии "Антарес".

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.8



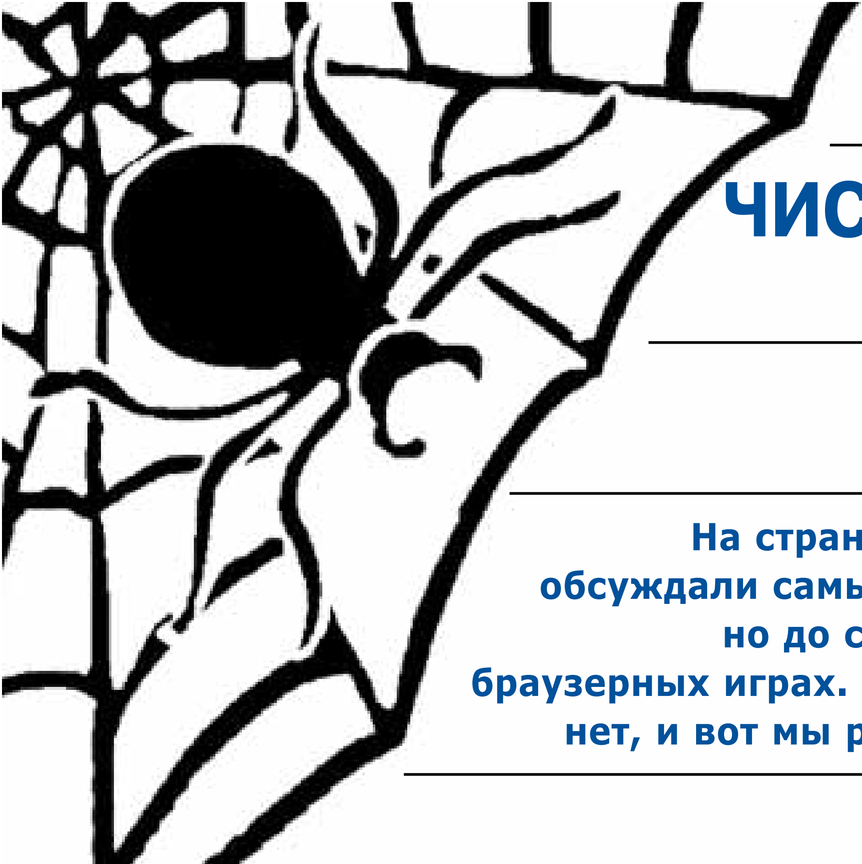
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Живописный материк; новые монстры и раса; удачный дизайн уровней; десяток приятных мелочей, делающих игру более комфортной.

– НЕДОСТАТКИ: Никудышная система перемещения между районами; некоторые квесты откровенно примитивны; движок игры все еще плохо оптимизирован.

ИТОГО 8.0 Качественный и оригинальный адд-он, который заметно разнообразил мир *EQII*.



ЧИСТО БРАУЗЕРНОЕ ВЕСЕЛЬЕ

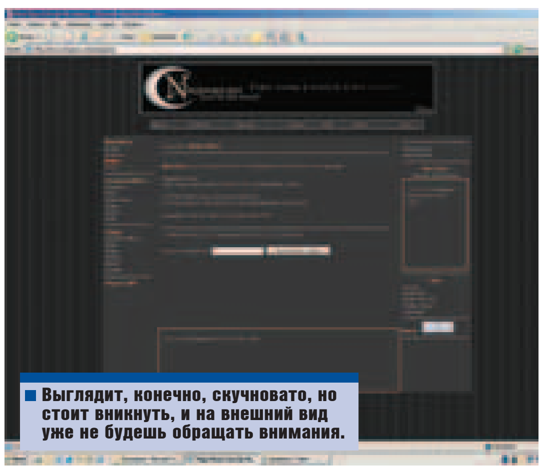
ОСТАВЬ КОММЕРЦИЮ ПРОФЕССИОНАЛАМ

На страницах журнала мы уже не раз обсуждали самые разные бесплатные MMOG, но до сих пор не сказали ни слова о браузерных играх. Оправданий этому упущению нет, и вот мы решили наконец исправиться!

Текст: **Дмитрий Банов**

Ninja Wars

Ninja Wars – один из самых приличных проектов в своем роде. Создав персонажа-ниндзя, ты бьешься с другими «крадущимися», выбирая соперников прямо из рейтинговой таблицы. Можешь сражаться, зарабатывать деньги честным трудом, воровать, покупать и использовать многочисленные вещи и оружие... Все это позволяют проделывать многочисленные разделы сайта. Со временем магия манчкинизма, стремление заботиться о персонаже, существующем где-то в глубинах далекого сервера, берут свое, и ты перестаешь обращать внимание на аскетичный дизайн Ninja Wars.



Выглядит, конечно, скучновато, но стоит вникнуть, и на внешний вид уже не будешь обращать внимания.

САЙТ
http://www.ninjawars.net

ДАТА ВЫХОДА
2001 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
Запускается в браузере

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Любой браузер

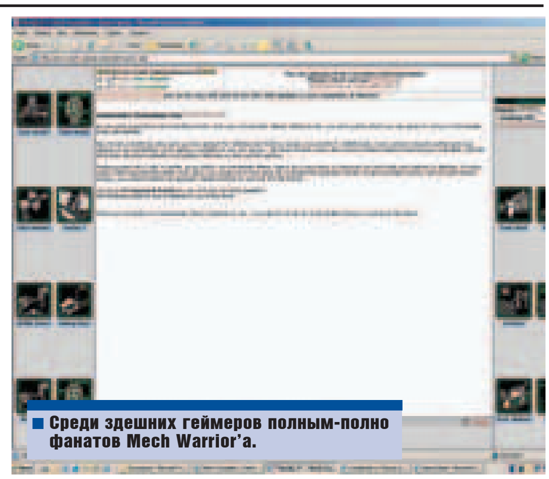
ПЛЮСЫ
Одна из лучших игр в своем роде. Главный плюс – сбалансированность.

МИНУСЫ
Геймплей быстро приедается, хотя этим грешит большинство браузерок.

ИТОГО
Если ты никогда не видел бесплатных браузерных MMO-игр – начни с этой.

Mech Crusaders

На этот раз все очень серьезно.Тебе уготована роль командира отряда боевых роботов, которых можно коллекционировать и улучшать по собственному желанию.
Mech Crusaders – достаточно интересная браузерная игра с отлаженной механикой и морем невероятных возможностей. Порой диву даешься, как разработчикам удалось воплотить столько интересных идей в формате простецкого, хотя и необычайно стильного html-сайта. Проект непрерывно развивается, достаточно взглянуть на страничку новостей, которую показывают пользователю перед входом в игру.



Среди здешних геймеров полным-полно фанатов Mech Warrior'a.

САЙТ
http://www.mechg.com

ДАТА ВЫХОДА
2004 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
Запускается в браузере

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Любой браузер

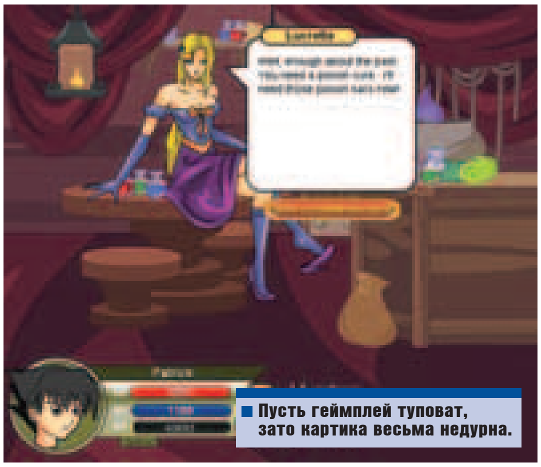
ПЛЮСЫ
Качественная игра про роботов.

МИНУСЫ
Догнать высокоуровневых персонажей очень непросто.

ИТОГО
Попробуй. Быть может, карьера командира боевых роботов покажется тебе безумно захватывающей.

Adventure Quest

Пусть тебя не смущает, что ***Adventure Quest*** целиком и полностью посвящена вырезанию монстров. Однако на поверку такое, казалось бы, неблагодарное занятие оказывается очень затягивающим. Игра выполнена во flash-графике, щеголяет хорошей анимацией (разработчики даже не поленились нарисовать вступительный ролик!) и радует разнообразием оружия и монстров. Кроме того, здесь есть магия, свитки, доспехи, магазины, множество классов персонажей с уникальными особенностями, дрессированные звери, помогающие в бою – и абсолютно никакого смысла! Ты просто качаешься, качаешься, качаешься...



Пусть геймплей туповат, зато картинка весьма недурна.

САЙТ
http://www.battleon.com

ДАТА ВЫХОДА
2003 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует, $19.95 за платный аккаунт

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
Запускается в браузере

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Любой браузер

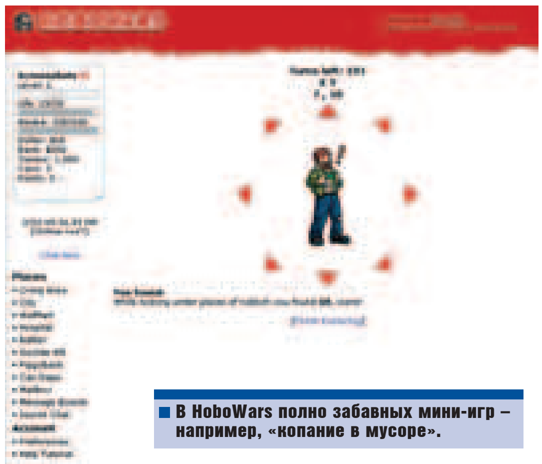
ПЛЮСЫ
Здесь полным-полно всего, о чем только может мечтать любой манчкин...

МИНУСЫ
...но даже самый отъявленный манчкин рано или поздно устает от бесцельной прокачки.

ИТОГО
Манчкины рады, остальные в пролете.

HoboWars

Удачная концепция, неплохое воплощение, уместный (хотя местами и туповатый) юмор – вот главные достоинства ***HoboWars***. Как следует из названия, проект посвящен «войнам бомжей». Здесь можно вместе со своими вонючими друзьями кататься на тележках из супермаркета, рыться в мусоре, шляться по городу и, разумеется, драться – в общем, заниматься всем тем, чем обычно занимаются бездомные. Между прочим, если верить этой игре, жизнь бомжей – явление вполне увлекательное (*автору стоит взглянуть на «богему» с Курского вокзала. Едва ли он найдет ее увлекательной – прим. ред.*).



В HoboWars полно забавных мини-игр – например, «копание в мусоре».

САЙТ
http://www.hobowars.com

ДАТА ВЫХОДА
Неизвестна

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
Запускается в браузере

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Любой браузер

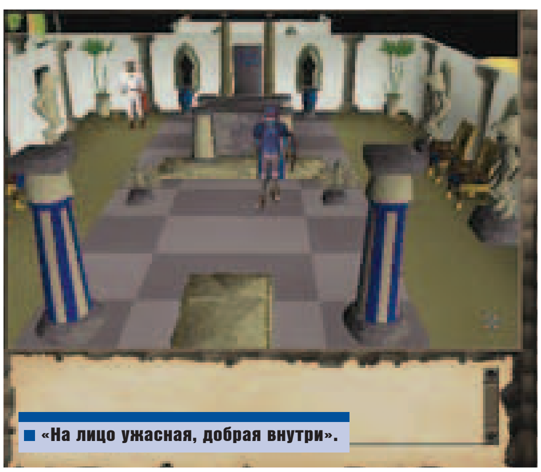
ПЛЮСЫ
Любопытная тематика, множество приколов.

МИНУСЫ
Шутки про бомжей – все-таки тема для «посвященных».

ИТОГО
Если тебе понравился *Bad Day L.A.*, то и HoboWars наверняка придется по вкусу.

RuneScape

RuneScape – полноценная MMORPG с трехмерной графикой, продуманной системой развития персонажа, множеством боевых и прочих навыков, удобным point-and-click интерфейсом, обширным миром и огромным сообществом геймеров. Однажды она даже получила награду как «лучшая браузерная игра». Страшненькая? Да. Еще пять лет назад графика выглядела устаревшей, что уж говорить про сегодняшний день. Существуют более презентабельные бесплатные MMOG, однако немногие из них столь же хорошо продуманы и сбалансированы, как RuneScape.



«На лицо ужасная, добрая внутри».

САЙТ
http://www.runescape.com

ДАТА ВЫХОДА
2001 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

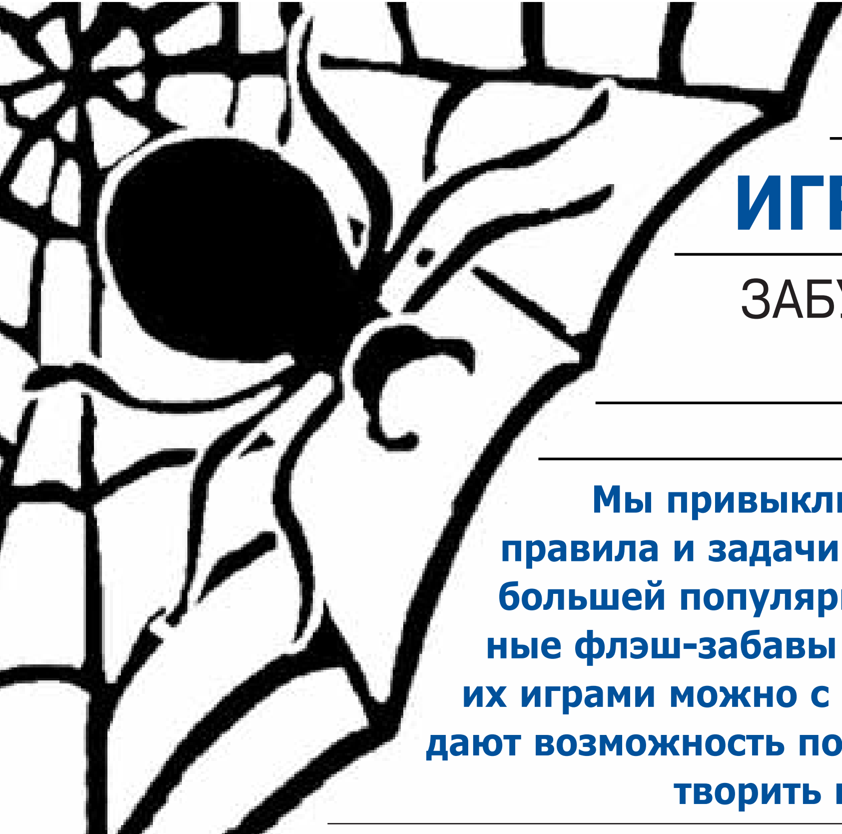
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
Запускается в браузере

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Любой браузер

ПЛЮСЫ
Одна из самых технически совершенных браузерных MMO-игр.

МИНУСЫ
Жуткая графика.

ИТОГО
Если бы *EverQuest* был бесплатным и его делала группа энтузиастов, наверное, он выглядел бы именно так.

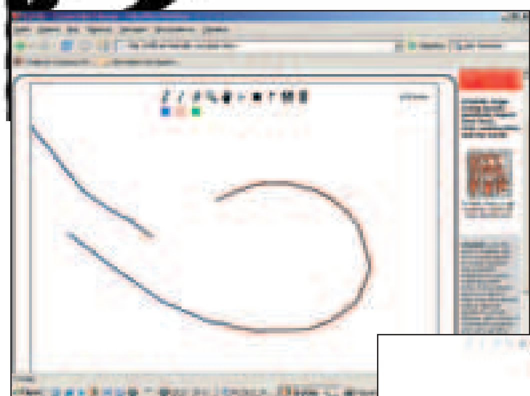


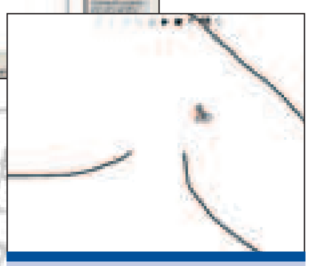
ИГРЫ БЕЗ СМЫСЛА

ЗАБУДЬ О ЦЕЛЯХ И ЗАДАЧАХ, ПРОСТО РАЗВЛЕКАЙСЯ!

Текст: **Иван Гусев**

Мы привыкли, что у игры всегда есть четкие правила и задачи. Однако в последнее время все большей популярностью пользуются интерактивные флэш-забавы без конкретных целей. Назвать их играми можно с большой натяжкой. Однако они дают возможность поэкспериментировать и даже сотворить нечто интересное. Попробуешь?





■ Невзрачная на вид игра стала хитом.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
средняя
РАЗМЕР
325Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

LINE RIDER

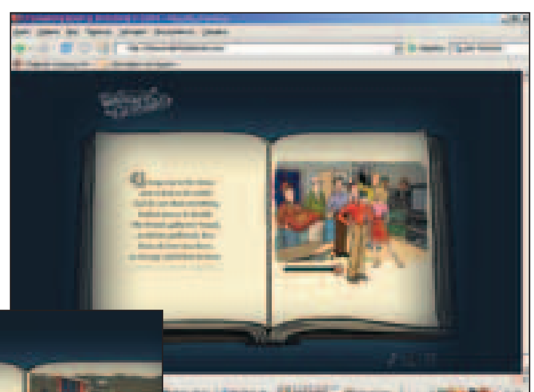
http://official-linerider.com/play.html

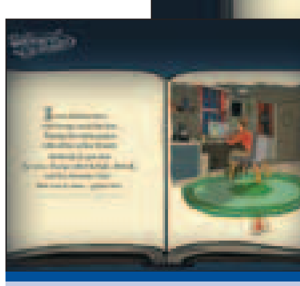
Многие всерьез полагают, что ***Line Rider*** – феномен масштаба ***Tetris***. О разработке юного словацкого студента уже писали в журналах **Time** и **The Wall Street Journal**, причем оба издания назвали новую интернет-забаву «наркотиком». Уловив интерес, компания **inXile Entertainment** купила права на проект, и весной он дебютирует на консолях **Nintendo DS** и **Wii**.
Line Rider не похож на игру. В ней нет очков, уровней и внятной цели. Используя карандаш, нужно нарисовать дорогу для велосипедиста. Ограничений нет, можешь создавать трамплины, обрывы, петли. Когда закончишь творить, жми "Play" и смотри, как велосипедист мчится по маршруту. Обычно поездка завершается комичным падением. «И все?!» – удивишься ты. Почти. Line Rider затягивает. Хочется рисовать все более протяженные и сложные трассы. Кроме того, созданный трек можно сохранить, добавить музыку и выложить файл в интернет на всеобщее обозрение. Попробуй – сам все поймешь.

IT'S A WONDERFUL INTERNET

http://itsawonderfulinternet.com

It's a Wonderful Internet еще меньше похожа на игру, чем ***Line Rider***. Это скорее интерактивная книга, выпущенная под Новый год, чтобы поднять всем настроение. Тем не менее, проект не лишен интерактивных элементов, а потому был допущен в рубрику «Флэш-рояль». Интерактивная книга рассказывает историю геймера, который проводил тихий декабрьский вечер за многопользовательским экшеном. Когда его персонаж неожиданно погиб, парень от расстройства возопил: «Хочу, чтобы интернета никогда не существовало!» Чудак-человек, мог бы просто отключить компьютер от сети, а он... Ну да ладно, это же рождественская сказка. Желание геймера сбылось, интернет не изобрели. Дальше начинаются разные неприятные вещи. Какие именно, рассказывать не буду, чтобы не испортить тебе удовольствие.





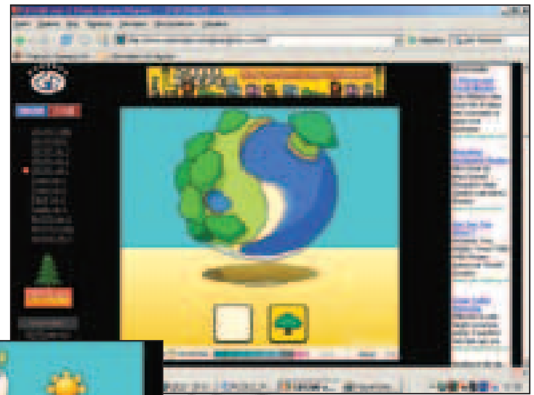
■ Боже, храни интернет!

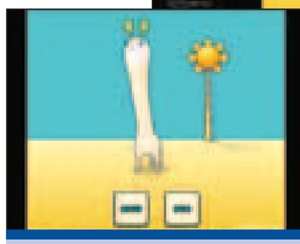
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
средняя
РАЗМЕР
1747Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 3.0

GROW VER.1

http://www.eyezmaze.com/game/grow_v1.html

Мы уже давно следим за серией головоломок ***Grow***, создаваемой талантливым японским дизайнером с труднопроизносимым именем. И вот – очередной шедевр, минималистичный в плане геймплея, зато продуманный до мелочей.
Первый кадр ***Grow ver.1***: в воздухе завис шар. Разработчик предлагает выбрать одну из иконок: либо гнездо, либо лопату. В первом случае шар станет яйцом, во втором – будет зарыт в землю. Появятся другие иконки: солнышко, луна, лейка, ваза – в зависимости от твоего прежнего выбора. И так, шаг за шагом, создается новый фантастический мир. Автор подталкивает к мысли: не бойся, пробуй! Сначала ты жмешь на иконки, не понимая, что к чему. Потом постигаешь логику японского мастера и вдумчиво перебираешь все предоставленные варианты. У Grow ver.1 ни много ни мало тринадцать концовок, но лишь одна из них сопровождается поздравительной надписью. Ее и ищи. Ты никогда не пожалеешь о времени, проведенном за этой гениальной игрой.





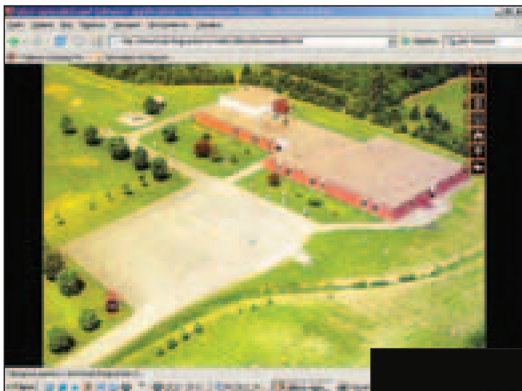
■ Эволюция в Grow ver.1 не поддается объяснению.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
высокая
РАЗМЕР
1423Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

INANIMATE ALICE – EPISODE 3: RUSSIA

http://download.theguardian.tv/video/2006/alice-episode3.swf

Inanimate Alice – амбициозный проект, затеянный британской газетой **Guardian**. Он состоит из десяти глав и посвящен юной аниматорше Элис. Inanimate Alice – наполовину интерактивный рассказ, наполовину игра. Пока эпизод загружается, тебя спрашивают, хочешь ли ты просто услышать историю или же предпочитаешь сам почитать и мышкой покликать. Если выберешь второй вариант, в повествование будут вплетены пара паззлов и простенькая аркада. В них действует Брэд, воображаемый друг Элис, про которого она делает игры.
Впрочем, Inanimate Alice берет не геймплеем и даже не сюжетом, а общей подачей. По сути, ***Episode 3: Russia*** – стильный фильм с отличной операторской работой и превосходным музыкальным сопровождением.
Учти: знание английского обязательно.





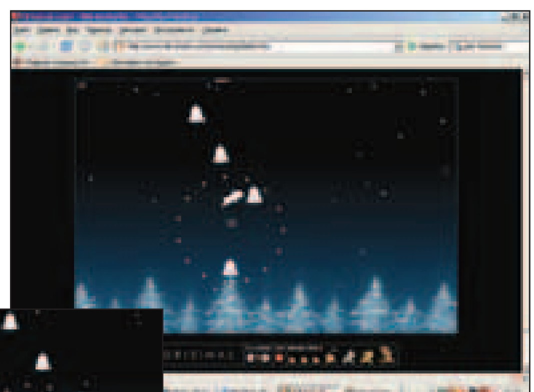
■ Судя по игре, в России живут очень недружелюбные люди.

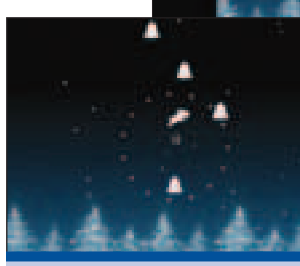
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
низкая
РАЗМЕР
6193Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 4.0

WINTERBELLS

www.ferryhalim.com/orisinal/g3/bells.htm

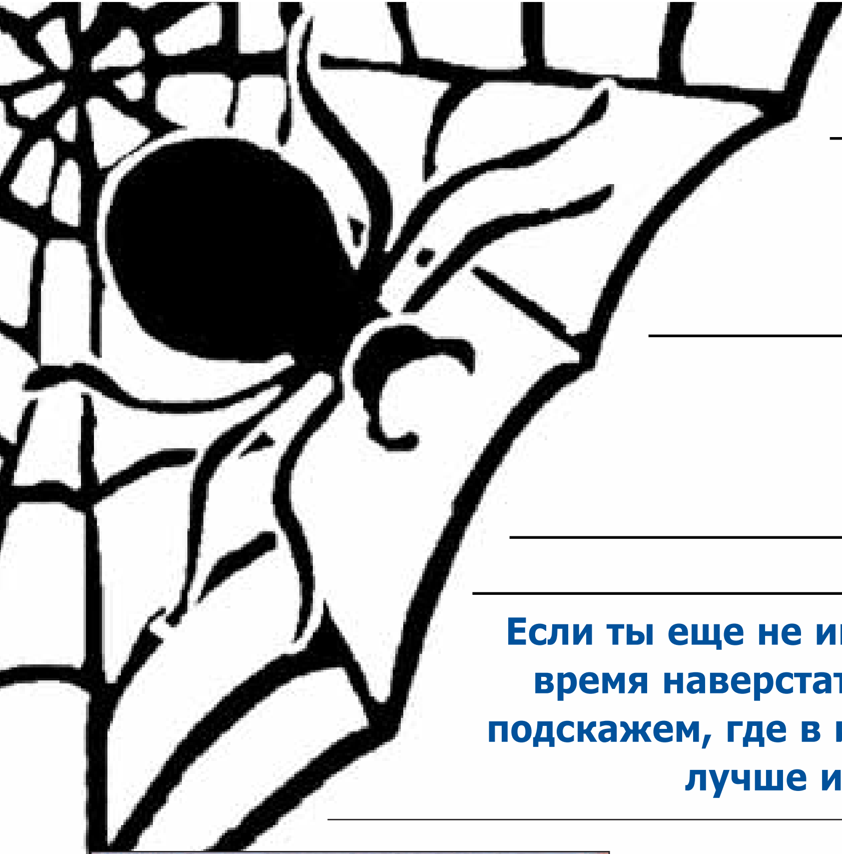
Появление ***Winterbells*** в интернете обрадовало так же, как первый снежок. В эту игру влюбляешься сразу же, а пресыщение наступает очень нескоро. Если в университете или на работе выдался сложный денек или любимая сказала «Адьос» и больше не отвечает на телефонные звонки, Winterbells снимет стресс лучше любых таблеток. Игра красива и словно заряжена позитивом, геймплей увлекателен, а музыкальный фон абсолютно ненадоедлив – что еще нужно тихим зимним вечерком?! Белоснежный зайчик сидит на полянке и смотрит, как с неба медленно падают… нет, не снежинки, а колокольчики. Запрыгни на любой из них и скачи вверх, стараясь удержаться над землей как можно дольше. Если в прыжке зацепишь пролетающую мимо птицу, получишь бонусные очки. Игра воздействует гипнотически – надолго вырывает из реальности и затягивает внутрь. Отпускает же не раньше, чем «набьешь» полмиллиона очков.





■ У Winterbells – сказочный геймплей.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
очень высокая
РАЗМЕР
745Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

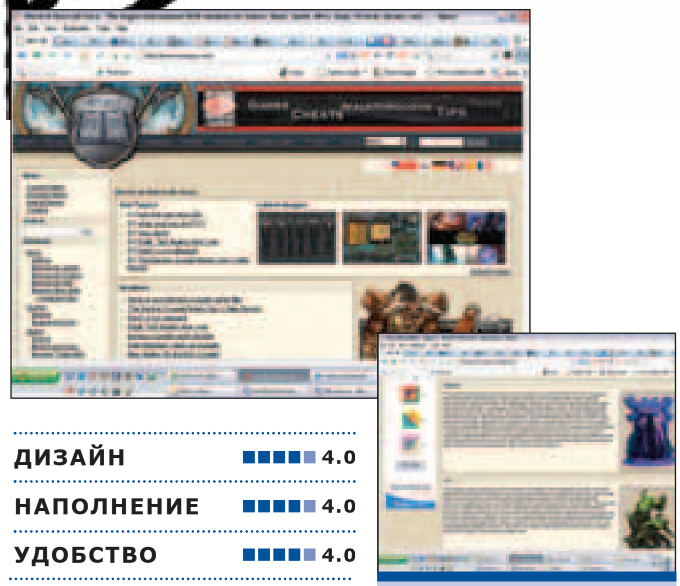


ПО ТУ СТОРОНУ АЗЕРОТА

ТАМ, ГДЕ ЛУЧШЕ ВСЕГО РАССКАЖУТ О ЖИЗНИ В WORLD OF WARCRAFT

Текст: **Александр Краснов**

Если ты еще не играл World of Warcraft, то самое время наверстать упущенное. А мы, как всегда, подскажем, где в интернете этот онлайн-феномен лучше и подробнее всего обозревается.



В описании рас не хватает лишь одной – новичков Draenei.

ДИЗАЙН	■■■■■	4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■	4.0
УДОБСТВО	■■■■■	4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■	4.0

БЕЗЛИКИЙ ГУРУ

www.wowguru.com

Поклонников у ***World of Warcraft*** – целая армия и маленький отряд. Поэтому и фанатских WoW-сайтов в сети, что звезд на небе. Немудрено и запутаться, выбирая по-настоящему ценные ресурсы. Но иногда под неприглядной внешностью скрываются вполне достойные работы поклонников. Например, **www.wowguru.com** вряд ли попадет на конкурс дизайнерского мастерства. Страницы ничем не могут удивить посетителя, разве что стилизацией под древние манускрипты. Да еще и огромные рекламные блоки встроены в страницы так, что описания и другие материалы становится неудобно просматривать. Но если внимательно изучать ресурс, можно найти массу интересного. Здесь ты получишь информацию о территориях World of Warcraft, торговцах в городах, расах, заклинаниях, квестах и многом другом. При этом все документы и статьи добросовестно распределены по многочисленным разделам. Ты точно не запутаешься, выискивая сведения о каком-нибудь особо ценном мече.

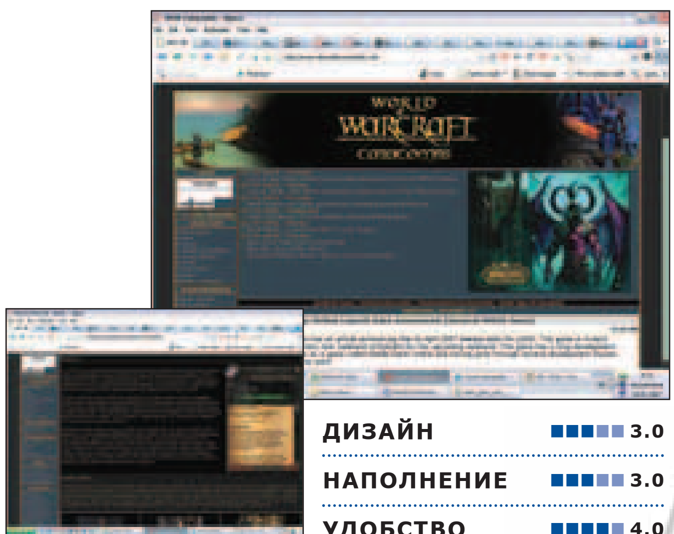
ДУШНО И СЫРО

http://wow.catacombs.com

Портал **wow.catacombs.com**, судя по всему, назван так не случайно. Он и в самом деле похож на какие-нибудь древние катакомбы – такое же мрачное и глухое место, пусть и не лишенное привлекательности. Эксклюзива тут почти нет. Авторы обновляют новостную ленту от силы дватри раза в месяц. Но при этом каждое событие обозревается очень подробно. Быть может, некоторым особо любознательным поклонникам такой подход придется по вкусу. Но даже им вряд ли понравится, что чуть ли не каждая вторая заметка посвящена другим MMORPG. Например, смотрители сайта, похоже, неровно дышат к ***Lord of the Rings Online*** и с удовольствием рассказывают о стадиях ее разработки.

Оформление восторга не вызывает. Скучное, блеклое.

В остальном **wow.catacombs.com** является неплохим ресурсом с дежурным набором информации о классах, расах и квестах. Посмотри, авось что пригодится.



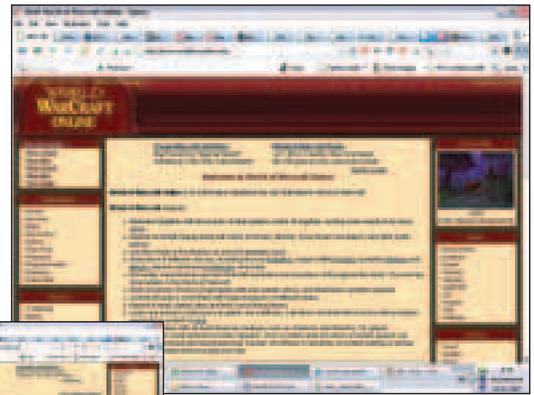
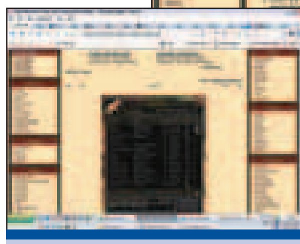
На сайте наглядно показано, как работать с квестами.

ДИЗАЙН	■■■■■	3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■	3.0
УДОБСТВО	■■■■■	4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■	4.0

АКАДЕМИЯ WARCRAFT

www.worldofwconline.com

Ресурс с официозным названием **www.worldofwconline.com** выглядит, мягко говоря, непрезентабельно. На страницах сайта почти нет картинок, а цветовая палитра, шрифты и расположение разделов не вызывают желания заглядывать в глубь портала. Но первое впечатление в данном случае ошибочно.
На данной страничке собрана отличная коллекция гайдов и советов, которые пригодятся не только начинающему игроку. Здесь подробно описываются тактики сражений "Player vs. Player", характеристики существ и персонажей, квесты и заклинания. Авторы даже выложили полное прохождение некоторых зон! К тому же очень приятно, что на сайте начали появляться первые статьи и по ***The Burning Crusade***. В особые разделы занесены данные по расам, профессиям, классам и прокачке.
Так что не обращай внимания на неказистый внешний вид и смело ищи необходимые сведения – тем паче, что информационная база пополняется чуть ли не каждый день.

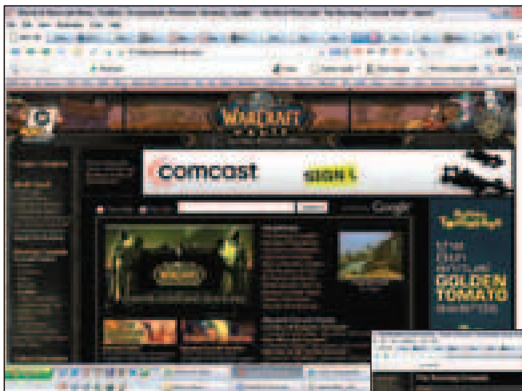
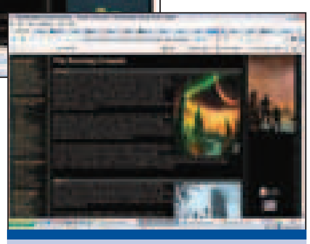
Столь примитивный дизайн больше подходит сайту средней школы или личной страничке.

ДИЗАЙН	4.0
НАПОЛНЕНИЕ	5.0
УДОБСТВО	5.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0

WOW! ВОТ ЭТО УБЕЖИЩЕ!

http://wowvault.ign.com

Администраторы популярного сайта **ign.com** поддержали немало отличных игр и даже выделили некоторым из них отдельные разделы. Взять хотя бы ***Warhammer***, ***Star Wars: Galaxies*** и ***Lineage II***. Не остался в стороне и ***World of Warcraft***.
Оформление **wowvault.ign.com** выдержано в стиле игры, вплоть до фирменных шрифтов. Наполнение тоже не подкачало. Лента новостей обновляется почти каждый день и рассказывает обо всех более-менее значимых событиях в Азероте.
В десятках разделов ты найдешь замечательные сборники статей, гайдов и советов. Создатели также не забыли выложить списки гильдий, описания подземелий и заданий.
А для тех, кто любит детище **Blizzard** всем сердцем, wowvault.ign.com станет настоящей сокровищницей. Здесь представлены рассказы фанатов, обои, календари, моды, скины и даже комиксы.

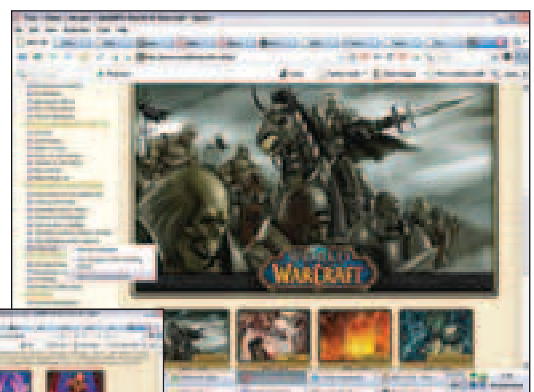
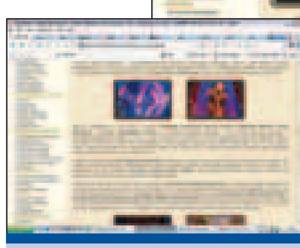
Как видишь, авторы уделяют особое внимание адд-ону The Burning Crusade.

ДИЗАЙН	5.0
НАПОЛНЕНИЕ	5.0
УДОБСТВО	5.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0

МИР ГЕРОЕВ

www.worldofwarcraft.ru

Некоторые геймеры недооценивают отечественные фэн-сайты – и напрасно. Например, этот российский портал о ***World of Warcraft*** во многом обошел западных конкурентов. **www.worldofwarcraft.ru** кажется бодрым и постоянно развивающимся проектом.
Сайт располагает к себе с первых минут: радует глаз элегантным дизайном и полным отсутствием рекламы.
А после того, как бегло познакомишься с разделами, хочется забыть о напыщенных англоязычных ресурсах и на родном языке изучать тонкости игры в World of Warcraft. Ты найдешь руководства для новичков, «советы бывалых», энциклопедии по расам, профессиям и фракциям. Самым ярым поклонникам Warcraft, возможно, приглянутся подробные истории каждой расы.
Но еще больше радует то, что на www.worldofwarcraft.ru появился полноценный раздел, посвященный ***The Burning Crusade***: с описанием квестов, новых монстров, подземелий и профессий.

Каждой расе уделена пара страниц с занимательной историей.

ДИЗАЙН	4.0
НАПОЛНЕНИЕ	4.0
УДОБСТВО	5.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0

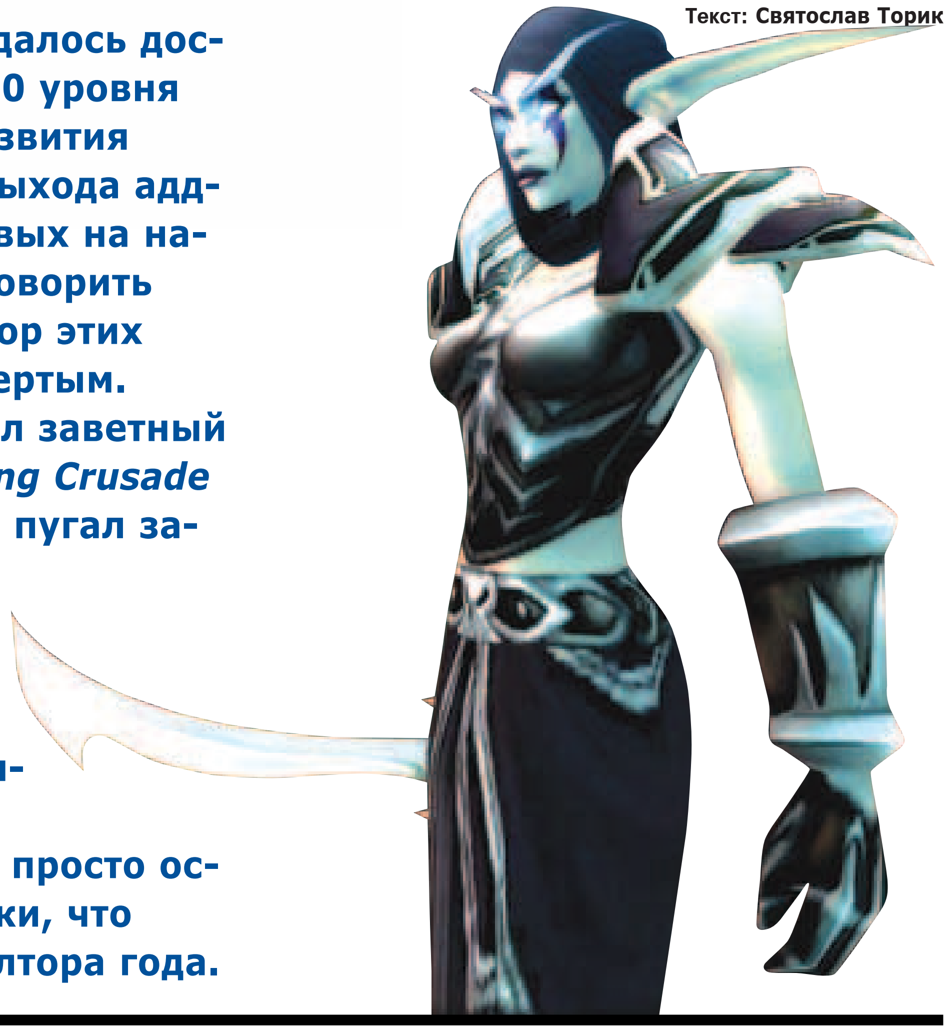


WORLD OF WARCRAFT

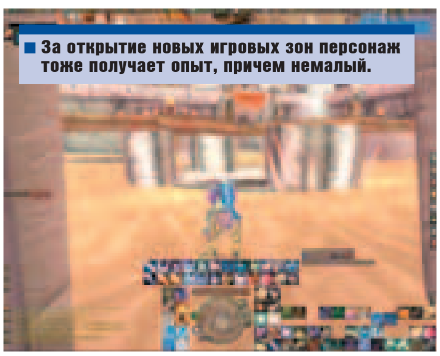
ВОКРУГ СВЕТА ЗА ПЯТЬ ДНЕЙ

СТАТУС: МАГ И ВОЛШЕБНИК TORICK, 70 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: OUTLAND – ЛЮБАЯ ТОЧКА ЭТОГО МИРА, СПАСИБО ЛЕТАЮЩЕЙ ВИВЕРНЕ (WARSONG EU)

Текст: **Святослав Торик**



Мне удалось достигнуть 70 уровня (потолок развития в WoW после выхода аддона) одним из первых на нашем сервере. Если говорить совсем точно, то автор этих строк оказался четвертым. Во вторник я получил заветный ключик от *The Burning Crusade* и уже в воскресенье пугал залетных слабаков в Шаттрахе крутыми виражами на летающей виверне. Поначалу я не планировал участвовать в «гонке развития», а просто осваивал все те новинки, что Blizzard готовила полтора года.



За открытие новых игровых зон персонаж тоже получает опыт, причем немалый.

ОТ ПОЗНАНИЯ К МАНЧКИНИЗМУ

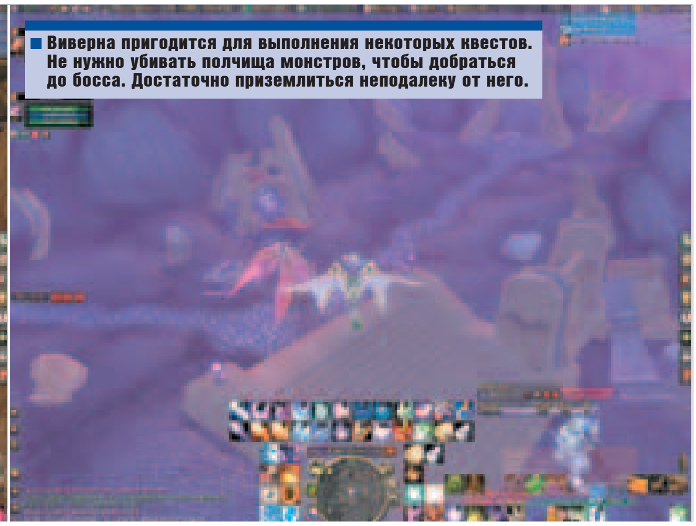
Квесты, персонажи, фракции, враги, подземелья (хотя в них практически не ходил) – этого добра было так много, что я попросту не мог остановиться. Нет, про круглосуточную прокачку речи не идет, ибо у меня есть и реальная жизнь. Но когда в один прекрасный момент снизошло озарение, что во всем Тероккарском лесу бегаю лишь я да еще несколько человек, стало понятно: началась гонка за максимальным уровнем. Жажда познания превратилась в жажду манчкинизма.

ВЗАИМОВЫРУЧКА

Я и еще три человека (все варлоки, что неудивительно) качались то поодиночке, то вместе, помогая друг другу с элитными миссиями. Из одной игровой зоны в другую мы перемещались практически одновременно, зарабатывая опыт, деньги и вещи с неимоверной скоростью. К субботе автор этих строк вышел на третье место, уверенно обогнав одного из соперников – и был более чем уверен, что по итогам выйдет и на второе. Увы, в реальности все оказалось не так: глава нашей гильдии



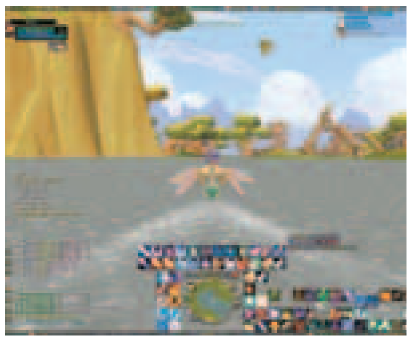
Смешались в кучу люди, монстры...



Виверна пригодится для выполнения некоторых квестов. Не нужно убивать полчища монстров, чтобы добраться до босса. Достаточно приземлиться неподалеку от него.

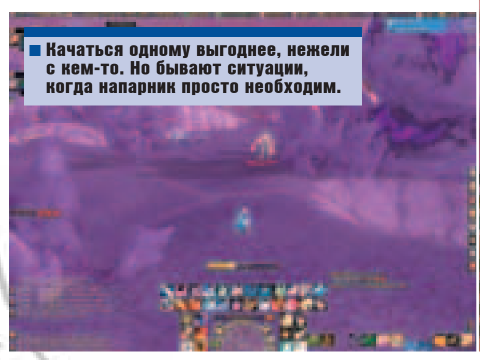
ПРОКАЧАЛСЯ? НАБИВАЙ КАРМАНЫ!

Немного статистики. На 70 уровне за выполнение заданий вместо опыта дают деньги, причем суммы более чем приличные. За время развития персонажа с 60-го по 70-й уровень я заработал около 2000 золотых. А выполнив дополнительные поручения, выручил еще порядка 1500. То есть для тех, кто еще до *The Burning Crusade* накопил немного наличности, вопрос о покупке сверхскоростной виверны (а это удовольствие обойдется в 5200 золотых) практически не стоит. К тому же можно развивать собственную профессию и продавать самодельные товары нуждающимся гражданам. Или, скажем, собирать ценный материал Netherweave Cloth, который встречается в совершенно сумасшедших количествах и стоит довольно дорого.



пригласил меня на небольшую, но уютную встречу гильдийцев, где я провел чудесный вечер... Однако вместе с тем упустил возможность взять «серебро» и вообще скатился на четвертое место. Тем не менее, я не считаю, что потратил время впустую. Как говорится, в игре хорошо, а в реале лучше.

Не расстроился я еще и по другой причине. Обогнать основного конкурента не представлялось возможным, поскольку он каким-то чудом постоянно шел на уровень впереди. Вражды между нами не было, и любые просьбы касательно квестов выполнялись без лишних разговоров. Бывало, что мы даже менялись различными вещами, магическими камнями и провизией. Вдвоем убивали элитных монстров, рассчитанных на пять человек. В общем, всячески друг друга поддерживали в стремлении стать лучшими игроками сервера.



Качаться одному выгоднее, нежели с кем-то. Но бывают ситуации, когда напарник просто необходим.

СКОРОСТЬ – НЕ ПОРОК

Меня часто спрашивают – зачем так быстро все проходить? Какой в этом интерес? В первую очередь, мною движет жажда познания. Мир Warcraft великолепно проработан, и практически каждый персонаж вписан в него с какой-то неземной дизайнерской любовью. Я зачитывался описанием заданий, сочувствовал обделенным и гневался на грубиянов, не поддавался на уловки торговцев из Консорциума и радовался репликам хитрых гоблинов из Зоны 52. Просто делал я это в ускоренном темпе, желая быстрее добраться до финала.

Еще одна прелесть стремительной прокачки – тебе никто не мешает. Монстров в Аутленде много, но при появлении сотни игроков каждая зверушка ценится.

ОРДА VS. АЛЬЯНС, РАУНД 2

Герои альянса отставали от нас, ордынцев, примерно на уровень, так что нам не грозили их происки. Хотя позже, когда я помогал набирать опыт членам своей гильдии, сражаться с «хорошими парнями» приходилось не раз. По статистике на сервере Warsong Europe альянсеров в полтора раза больше, чем ордынцев. Поэтому зачастую перевес в таких схватках, увы, не в нашу пользу. Да и PvP-гильдий у Орды гораздо меньше.

Так как из моих товарищей никто не приблизился и к 68 уровню, то об элитных заданиях пришлось на время забыть. А жаль, ведь награда за них обещана царская: множество мощных артефактов, не уступающих по силе лучшим предметам из оригинальной ***World of Warcraft***. Но ничего, сейчас гильдийцы подтянутся до 70-го – пойдем осваивать рейдовые инстансы. Совсем скоро Аутленд будет нашим, я в этом уверен!



Не обязательно выполнять все задания в текущем районе, прежде чем переходить в следующий. Если поручения не понравились, за них просто не стоит браться.

EVERQUEST II ПО-РУССКИ

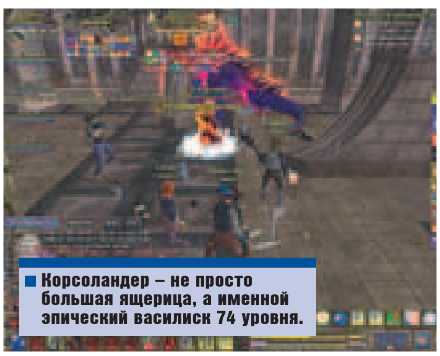
ТОМ ПЯТЫЙ, КОНЕЦ ИГРЫ

СТАТУС: **РАЗБОЙНИК ДРАЭЛЕН, 68 УРОВЕНЬ**
ДИСЛОКАЦИЯ: **BARREN SKY, АЛЛЕЯ ДЛИННЫХ ТЕНЕЙ**

Текст: **Денис Кублицкий**

Что бы там ни говорили, в MMORPG на высших уровнях игра только начинается. И просто замечательно, что в *EverQuest II* она не сводится к однообразной зачистке подземелий и рейдовых зон ради добычи. Заданий для персонажей 60–70 уровней не так уж и много – всего-то штук 200–300. Однако время, необходимое для их выполнения, исчисляется десятками часов. Они очень сложны и требуют самой тщательной подготовки.

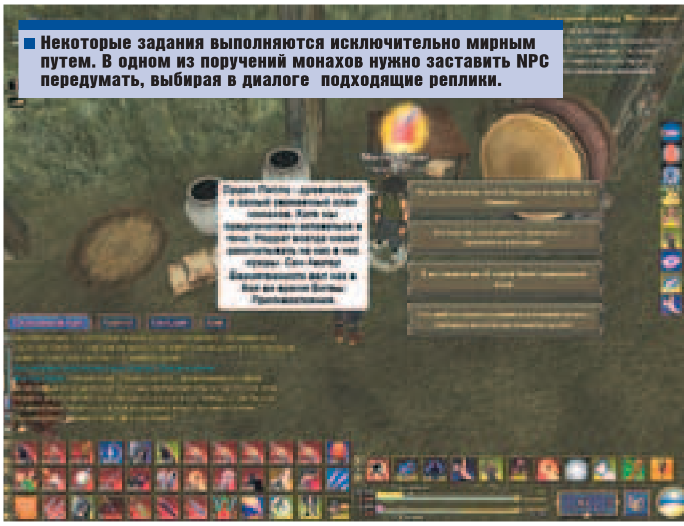




■ Корсоландер – не просто большая ящерица, а именной эпический василиск 74 уровня.

СУРОВАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

Основная сложность, с которой сталкиваются высокоуровневые персонажи – отнюдь не убийство элитных монстров (хотя и это очень непросто), а необходимость сколачивать постоянную группу для выполнения того или иного задания. Альтернатива этому – просить помощи у знакомых или обращаться к проходящим мимо персонажам. Но при таком раскладе легкой жизни не жди: как отмечалось ранее (смотри предыдущие отчеты), случайные группы в EQ долго не живут. Поэтому волей-неволей приходится планировать совместные походы с членами гильдии и друзьями, стараясь не опаздывать к назначенному времени. Тут-то и проявляется один из самых больших минусов многопользовательских игр: чтобы чего-то добиться по ту сторону экрана, нужно принести в жертву немалую часть реальной жизни. Припоздниился на рейд – будь готов к штрафным санкциям. Как видишь, дело даже не в том, чтобы быть первым, а в том, чтобы не отставать от других. Убийство монстров ради экипировки, добыча лучших вещей, необходи-


Некоторые задания выполняются исключительно мирным путем. В одном из поручений монахов нужно заставить NPC передумать, выбирая в диалоге подходящие реплики.


Даротар всегда был одним из сильнейших боссов EQ II. Даже после выхода двух дополнений и появления множества других эпических монстров он считается грозным противником.

ГЕОГРАФИЯ НОРРАТА

Помимо адд-онов **SOE** регулярно выпускает для ***EverQuest II*** adventure packs («модули приключений»). По сути, это мини-дополнения: они включают в себя несколько новых зон, с десяток монстров и сотню-другую предметов. А также предлагают любопытные задания, наградами за которые являются титулы и уникальные вещи.
На данный момент вышло три модуля приключений, и в русскую версию все они включены. Вампирские истории ***The Bloodline Chronicles***, заметки из жизни гноллов ***The Splitpaw Saga*** и самое большое расширение ***The Fallen Dynasty***. Задания «Династии» рассчитаны на персонажей 55–70 уровня, а для участия в тамошних рейдах крайне желательно прокачаться хотя бы до 65-го.



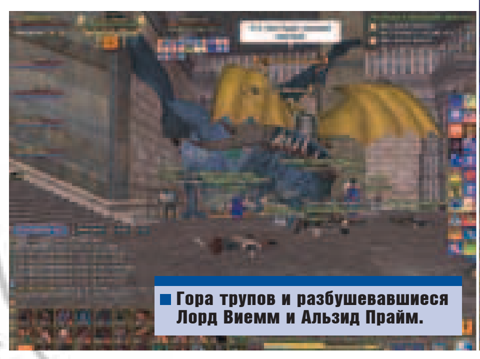
мых для победы над сильными врагами… Замкнутый круг. И когда ты проходишь одну и ту же зону в сотый раз, внезапно понимаешь, что любимая игра превратилась в работу. В групповом чате нет ставших уже привычными реплик товарищей – все внимание этих людей приковано к очередному эпическому монстру, а координация действий ведется исключительно через TeamSpeak. И ты с сожалением вспоминаешь, что совсем недавно все в этом мире было в новинку, а задания выполнялись ради удовольствия, а не с целью получить новый доспех или оружие.

МЕМУАРЫ?

Спиной к спине мы сражались на командной арене гноллов-треснолапов и нагоняли страх на гоблинов в их собственной Цитадели Плачущего Ока. С опаской обходили ядовитые растения леса Нектулос и бродили по зеленым лугам Громовых Степей. Уничтожили Малтуса Эверлинга, хозяина замка Нектропос, нанесли визит Лорду Варсуну и победной поступью прошлись по районам близ Павших Врат и Крепости Бурь. Исследовали ледяные пустоши Эверфроста в поисках магических осколков и с трудом прокладывали путь по населенному огненными тварями Ластормy. Спустились в глубь Ока Солусека и получили аудиенцию у самого Лорда Нагафена. Побывали и в Небесном Королевстве, состоящем из парящих в воздухе островов, сражались с дроагами и драконами, познакомились с гордым народом авиаков. А один из них, Хуу'Ло, в знак благодарности преподнес искателям приключений волшебную шапку…

ПОСЛЕСЛОВИЕ

А как не вспомнить о рейдах? Поднаторев в прохождении подземелий одной группой, мы бросили вызов эпическим монстрам. Победить их можно лишь составом из 12–24 персонажей. И только в том случае, если используешь верную тактику. Конечно, члены отряда тоже нередко умирали… Но с каждым визитом в рейдовые зоны игроки становились опытнее и совершали все меньше ошибок. После нескольких походов мы уже уверенно проходили зоны, которые еще месяц назад пугали своей сложностью. Отлично помню тот момент, когда после череды бесплотных попыток мы впервые убили Черную Королеву… В общем, впечатлений за эти полгода игры в русский EverQuest II накопилась масса, но мемуары писать некогда. ***Vanguard: Saga of Heroes*** (*игровым процессом и стилистикой эта игра походит на EQII, ведь среди ее разработчиков значатся ответственные за первый EverQuest люди – прим. ред.)* уже ждет искателей приключений.


Гора трупов и разбушевавшиеся Лорд Виемм и Альзид Прайм.


Терзаемый нашей командой «эпик» успел призвать толпу героических монстров. Хотя мы и убили главного противника, на «добавку» сил уже не хватило.

LINEAGE II: ЖИЗНЬ ВОИНА

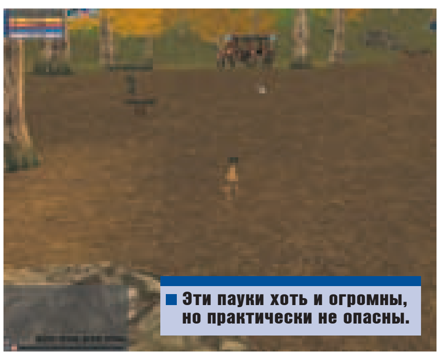
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. БИТВА ЗА МЕТАЛЛ

СТАТУС: SCAVENGER, AHIRE
22 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: GLUDIO

Текст: Александр Мельников aka Kinn



Продает ли твой герой скромные пожитки на городской площади, или зачищает очередную пещеру от монстров – всегда и везде найдутся персонажи, которые будут экипированы лучше него. Именно в такие моменты игра предстает не удовольствием, а бесконечной гонкой за золотом – вынужденной и очень изматывающей. В Lineage II, как и в любой другой MMORPG, деньги решают все, предоставляя море возможностей и экономя время. Однако процесс зашибания звонкой монеты очень непрост...



■ Эти пауки хоть и огромны, но практически не опасны.

КУПИТЬ ИЛИ НЕ КУПИТЬ

Будучи еще совсем зеленым новичком, автор этих строк не покупал новое оружие и доспехи, а улучшал имеющиеся. В любом магазине можно обменять (с доплатой) любой предмет экипировки на схожий, но лучшего качества. Да-да, не нужно продавать ту или иную вещь за копейки, чтобы потом втридорога приобрести чуть более крутой аналог! Тогда мне еще не было известно, что у этой системы есть одно серьезное ограничение – подобным образом в магазинах обменивают только бросовое обмундирование ("no grade"). С артефактами все гораздо сложнее, там скромными суммами не отделаешься.

Самая разорительная процедура – смена приличного оружия на более мощное. Быстро накопить на новую дубину, промышляя одним лишь убийством монстров (фармингом), практически невозможно. Если, конечно, удача не сверкнет белоснежной улыбкой и не преподнесет подарок в виде трофейного меча стоимостью в двести тысяч аден. А такое случается



Предвестники конца света проводят агитацию в каждом городе.



Просто красивый скриншот из грядущей шестой части Хроник.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ ТЫКВЫ

Разработчики *Lineage II* периодически проводят необычные конкурсы, которые приятно удивляют новичков и не дают заскучать прожженным профи. Последнее такое мероприятие было связано с выращиванием тыкв. Из любых монстров выпадали специальные предметы, внешне напоминавшие обычные лейки. Их следовало обменивать на семена волшебных тыкв у кошкоподобных NPC, после чего можно было приступать непосредственно к аграрным работам – сажать семечко и поливать росток до тех пор, пока не появится плод. Когда зачарованный овощ созревал, его разделывали. Почему зачарованный? Рубить многие тыквы приходилось волшебными клинками, поскольку обычные для этого просто-напросто не годились.

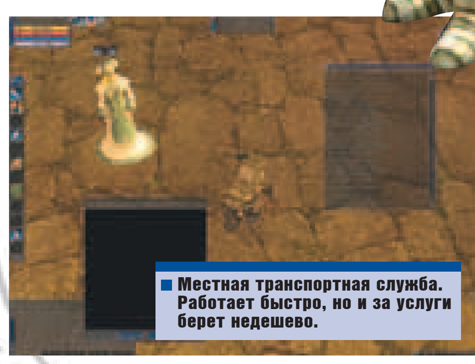


крайне редко. Кроме того, прибавка к наносимому урону все равно будет минимальна, а следующий по классу клинок обойдется еще на порядок дороже. Также надо куда-то девать ставшую ненужной экипировку. Продавцы в магазинах предлагают просто смехотворные деньги, а сидеть в городе и торговать самому – занятие крайне неблагодарное. Во-первых, жалко время, которое можно потратить с большей пользой – например, отправится в подземелье. Во-вторых, никто не гарантирует, что у тебя вообще что-либо купят. Именно поэтому я решил сразу накопить на лучшую дубинку в своем классе, не размениваясь на промежуточные варианты. В ближайших номерах обязательно расскажу, вышел ли толк из этой задумки.



КУДА КАТИТСЯ МИР LINEAGE II

Всех подписчиков Lineage II (впрочем, это касается и остальных MMOG) можно разделить на две основные категории – непосредственно геймеров и тех, для кого игра – лишь способ чего-то добиться. Первые сутками сидят за экранами мониторов: собственноручно добывают предметы, адены и опыт. Вторые же используют неигровые приемы, дабы скорее добиться желаемого. Их ряды главным образом состоят из так называемых аденщиков – людей, которые покупают виртуальные радости за реальные деньги. Большинству таких типов главное повыпендриваться. Есть еще и боты – персонажи, управляемые специальной программой. Использование подобного софта категорически запрещено (разработчики вправе забанить нарушителя), однако хитрецы постоянно отыскивают лазейки в защите игры и прокачивают героев в самые скорые сроки, а потом продают. Так вот, «истинных игроков» месяц от месяца становится все меньше, тогда как популяция аденщиков и ботов только растет. Не знаю, сколько я еще протяну в таких условиях... За три года своего существования мир игры стал лучше, чего не скажешь о его обитателях. Уже сейчас во время сражений тебя может окликнуть любой игрок. На вопрос, чего же он хотел, будь готов услышать стандартный ответ: «Ничего, просто проверяю, бот ты или нет».



Местная транспортная служба. Работает быстро, но и за услуги берет недешево.



Хотя Новый год мы отмечали относительно давно, не могу удержаться и не выложить этот классный скриншот. Герой не мой, но все равно красиво!

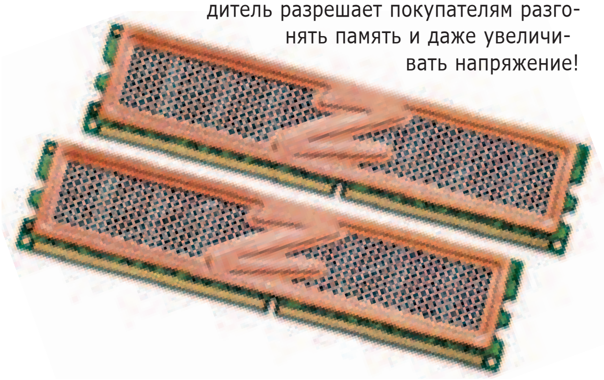
Новый медиапроигрыватель от LG

На днях корпорация **LG Electronics** анонсировала новый MP3-плеер *FM37* с функцией воспроизведения видеороликов формата MPEG4. Объем встроенной памяти варьируется в пределах от 2 до 4Gb. Проигрыватель также поддерживает воспроизведение музыкальных композиций в форматах MP3, WMA, OGG и позволяет принимать радиопрограммы в диапазоне FM. Из функциональных возможностей новинка оснащена разъемом USB и сенсорным *QVGA* ЖК-дисплеем. Встроенная литий-полимерная батарея 600mAh обеспечивает до 20-ти часов непрерывного воспроизведения музыкальных композиций или до 3 часов видео. Ориентировочная стоимость 2-гигабайтной модификации составляет $293, цена же 4-гигабайтной – $382.



Vista Ready: теперь и память!

Общеизвестно, что ***Windows Vista*** требует значительно больше оперативной памяти, нежели ***Windows XP***. Для комфортной работы рекомендуется не менее двух гигабайт! По этой причине производители памяти загодя подготовились к ее старту и выпустили в продажу специальные комплекты. Компания **OCZ**, один из ведущих изготовителей высокопроизводительных DDR-модулей, на днях представила два новых двухканальных набора объемом 2 и 4Gb, гарантированно совместимых с новой операционной системой от **Microsoft**. Набор *PC2-5400* состоит из двух модулей *DDR2-667* объемом по 1 или 2Gb. Комплект *PC2-6400* состоит из двух модулей *DDR2-800* объемом по 1Gb. Вся память маркируется как CL 5-5-5-15, охлаждение осуществляется с помощью медного ребристого радиатора. Допустимый максимум напряжения, не приводящий к потере гарантии, – 1.94V при стандартном для DDR2 значении 1.8V. Другими словами, производитель разрешает покупателям разогнять память и даже увеличивать напряжение!



Симфония сенсорного управления

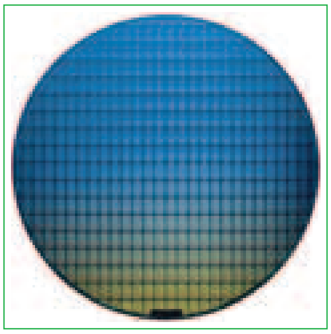
Компания **Samsung**, ведущий производитель потребительской электроники и мобильных телефонов, приступает к выпуску MP3-плеера *YP-K3*. Новинка отличается высокой функциональностью и продуманным сенсорным управлением. Используя свои уникальные схемотехнические решения, впервые реализованные в мобильных телефонах, инженеры Samsung умудрились создать сверхтонкий плеер толщиной менее 7 мм и весом 50 г. Он легко умещается в ладони, а благодаря превосходному магниевому покрытию кажется прохладным и гладким на ощупь. После нажатия на кнопку питания под глянцевой черной поверхностью вспыхивает яркий *OLED*-экран. Музыка удобно сортируется по различным папкам, позволяя в несколько нажатий запустить воспроизведение нужного трека.

Помимо цифровой музыки YP-K3 позволяет прослушивать радиопередачи в FM-диапазоне, а также просматривать на большом 1.8-дюймовом дисплее фотографии в формате *JPEG*. Предусмотрена и функция *Text Viewer* для чтения текста. Новинка поступит в розничную продажу в первой декаде марта по рекомендованной цене 3990 рублей.



НОУТБУЧНЫЙ ЭКСТРИМ

Компания **Intel** анонсировала процессор *Merom XE* (*ядро Core 2 Duo XE 7800*), предназначенный для новой мобильной платформы с кодовым именем *Santa Rosa*. Новинка выполнена в новом форм-факторе под разъем Socket P. Тактовая частота процессора составит 2.6GHz, системной шины – 800MHz, объем кэш-памяти второго уровня – 2Mb. Уровень тепловыделения пока не назван, но очевидно, что при таких характеристиках процессор будет относиться к самому горячему классу T (до 50Вт!). Оптовая цена Merom XE составит 795 долларов, о рознице производитель пока умалчивает.



NV80 за $300

Появление доступных решений на базе G80 – дело времени, точнее, нескольких недель! Производители графических карт заканчивают подготовку новой модели *GeForce 8800 GTS* с уменьшенным с 640 до 320Mb объемом памяти; некоторые из них уже даже принимают предварительные заказы! Напомним, что уменьшение объема видеопамяти дало возможность сократить стоимость карты на $150.

В результате чего цена топовой графической системы будет варьироваться в пределах $300, что сопоставимо с нынешними ценами на лучшие DX9-адаптеры.



На передовой!

Медиацентры продолжают стремительное наступление на российский рынок. В частности, персональные компьютеры FRONT стали активно позиционироваться как готовое решение, максимально приближенное по комфорту эксплуатации к бытовой электронике. По сути, мультимедийный центр FRONT объединяет в себе все возможности персонального компьютера и функции цифрового видеопроигрывателя. Что интересно, компоненты системы охлаждаются совершенно бесшумно, что позволяет не отвлекаться на навязчивый шум вентиляторов.



УМНЫЕ МОНИТОРЫ ОТ BENQ

Жидкокристаллических мониторов сейчас бесчисленное множество, но лишь **BenQ** оснащает свои панели фирменным процессором *Senseye+Photo*. Основным преимуществом этой технологии является инновационный режим работы монитора *sRGB*. По словам производителя, только с sRGB изображение выглядит естественным и насыщенным при любом освещении. Также монитор решает задачу правильного соотношения цветов при подключении к нему различных цифровых устройств. Это значит, что если на мониторе имеется бордовый оттенок, то подключенный к монитору принтер выведет точно такой же цвет, а не малиновый или красный!



Отличительной особенностью мониторов является также супертонкий дизайн передней панели. 17-дюймовый *FP73G S* имеет толщину всего 12мм, а 19-дюймовый *FP93G S* – 13 мм. Отклик матрицы минимален – всего 5мс, что значительно улучшает качество динамического изображения и воспроизводит сверхактивные сцены без эффекта смазывания и других артефактов. Помимо этого дисплей позволяет демонстрировать изображение с уровнем контрастности до 1000:1 и яркости в 300 кд\м2.

Новые карточки i-Chill

Представители компании **Inno3D** обнародовали фотографии и некоторые данные о новых видеокартах серии *i-Chill*, в которых используется система охлаждения производства **Arctic Cooling**. Она не только выглядит круто – в ней используется ряд интересных технических решений: подшипники на основе керамики для бесшумности работы, оригинальная форма воздуховода с медным радиатором внутри. Первой картой, на которую установят i-Chill, будет *GeForce 7900 GS*. По всей видимости, новые карты *Inno3D GeForce 8800 GTS 320Mb* также будут оснащать этой системой. К сожалению, цена указанных продуктов и точные сроки начала продаж пока неизвестны, однако ждать, очевидно, осталось совсем недолго.



Blu-ray и HD-DVD идут в массы!

Компания **LG** предлагает новый оптический привод *GGW-H10N*, совместимый с форматами *Blu-ray* и *HD-DVD*. Привод *Super Multi Blue* обладает полной поддержкой форматов *Blu-ray Disc*, *DVD*, *CD* и возможностью чтения дисков *HD-DVD*, что делает его самым универсальным приводом из всех существующих на сегодняшний день! Новинка умеет записывать на один диск до 50GB данных, что эквивалентно 4.5 часам высококачественного видео в формате High-Definition или 22 часам видео обыкновенного разрешения. В отличие от других устройств, представленных на рынке, привод записывает диски Blu-Ray с четырехкратной скоростью! Привод станет доступен покупателям в первом квартале 2007 года по цене $1200.



30Gb на одном диске!



С ростом популярности телевидения высокой четкости *HDTV* возникла потребность в оптических носителях большей емкости. Ведь долгожданные трансляции в субботу вечером нужно не только смотреть, но и записывать! Новые диски **Verbatim** способны хранить до 30Gb данных на одном диске. Напомним, что в HD-DVD (High-Density Digital Versatile Disc) используется та же технология, что и в дисках Blue-ray. Голубой лазер с длиной волны 405нм (против красного 650нм на обычном DVD) позволяет записывать данные более плотно и значительно увеличить емкость диска.

Игровой КПК от Dell

Во время интервью с журналистами руководитель игрового подразделения компании **Dell** сообщил, что в ближайшем будущем в продаже появится игровой карманный компьютер. Будет ли новинка похожа на *DS* или *PSP*, а может, будет построена на базе пятидесятой модели *Axim*, сказать сейчас трудно. Ясно одно: в скором времени Dell планирует выйти и на игровой рынок.





ОТ ВИНТА!

Тестирование воздушных систем охлаждения

Текст: Антон Большаков, Евгений Попов

Тема воздушного охлаждения компонентов компьютера актуальна всегда! Испокон веков внутри системного блока грелись ядро процессора, видеокарта, материнская плата, жесткий диск и даже память. На сегодняшний день основным источником тепла стал процессор. С одной стороны, хорошо – зимой компьютер может нагреть воздух в маленькой комнате, с другой – плохо, ибо чрезмерное тепловыделение снижает производительность (*это практически незаметно! – прим. ред.*) и приводит к нестабильной работе компьютера. Данный материал посвящен методам снижения температуры процессора, а также тестированию современных кулеров и систем охлаждения.

Методика тестирования

Тестирование кулеров производилось в трех режимах. В первую очередь мы, чтобы как следует нагрузить процессор, запускали утилиту ***S&M*** версии 1.8.1. Далее при минимальных оборотах вентилятора производился замер температурного пика после часа активной работы системы. После чего строился сравнительный график для всех моделей в обзоре. Та же самая процедура повторялась для максимальной и средней скорости вращения вентилятора.

ЧТО мы тестировали

- **Asus Silent Knight**
- **Asus Silent Square Light**
- **Cooler Master Mars**
- **IceHammer.IH-4050HP**
- **IceHammer.IH-4200HP**
- **Zalman CNPS9500 LED**
- **Zalman CNPS9700 NT**
- **Titan Vanessa L-Type**



За прошедший год оба производителя процессоров навыпускали великое множество двуядерных решений. Ситуация, в принципе, закономерная – тема двуядерности в последнее время активно продвигается маркетинговыми отделами обеих компаний. Отчего и почему, выяснять не будем. Суть в том, что эти процессоры отличаются высокой удельной производительностью (производительность на каждый 1MHz тактовой частоты) и еще большим тепловыделением. Было время, и **Intel**, и **AMD** выпускали довольно «холодные» процессоры. Такое случалось, и не раз – обычно этому предшествует переход на новый техпроцесс и разработка более совершенной архитектуры ядра. Современные же двуядерные процессоры назвать «холодными» уже нельзя, особенно в разогнанном состоянии. Температура 70 градусов в режиме максимальной загрузки на частоте в 4 с лишним гигагерца и повышенном напряжении питания с воздушным кулером – результат вполне обыденный и ничем не выдающийся.

Сейчас выбор кулера для нового процессора сводится поиску наиболее красивой, эстетичной и технологичной модели. Приведем простой пример. В момент выбора нового кулера для домашнего компьютера ваш покорный слуга смотрел сначала на цвет и форму радиатора, размеры и способы крепления, возможности регулировки скорости вращения вентилятора и наличие подсветки. Априори было известно, какая модель обеспечивает наиболее эффективное охлаждение, но обывателю разобраться в этом будет чрезвычайно сложно. А по рекламным слоганам на упаковке кулера и вовсе невозможно!

Важно заметить, что говорить мы будем о современных кулерах, в конструкции которых применены тепловые трубки и медь. Именно такие модели обеспечивают эффективное охлаждение. Встречаются и модификации со встроенными электроохладителями (элементами Пелтье). Если хочется большего, то воздух уже не поможет – впору присматриваться к фреоновым или жидкостным системам.

К несчастью, в секторе воздушных кулеров в последнее время наблюдается некий технологический застой – никакого прогресса с момента появления тепловых трубок просто нет. Инженеры придумывают новые аэродинамические формы, используют все больше и больше меди, наращивают количество ребер радиатора, устанавливают подсветку и всякие хитрые регуляторы скорости вращения. А потому для сегодняшнего тестирования мы выбрали 8 наиболее интересных и доступных моделей.

Asus Silent Knight

Не так давно компания **ASUS** представила целое семейство процессорных кулеров *Silent*. Модель с именем *Silent Knight* наиболее интересна для покупателя. Кулер поставляется в красивой черной упаковке. В комплекте идут все необходимые крепежи, инструкция пользователя и термопаста в тюбике. Конструкция радиатора заслуживает похвалы – тонкие медные ребра насажены на три тепловые трубки таким образом, что на пути воздушного потока каждая встречается по два раза (перед прохождением через турбину и после). Воздух создает разность температур на противоположных

сторонах радиатора, за счет чего обеспечивается более эффективное охлаждение. Достигнуть такого результата без тепловых трубок невозможно.

Asus Silent Square Light

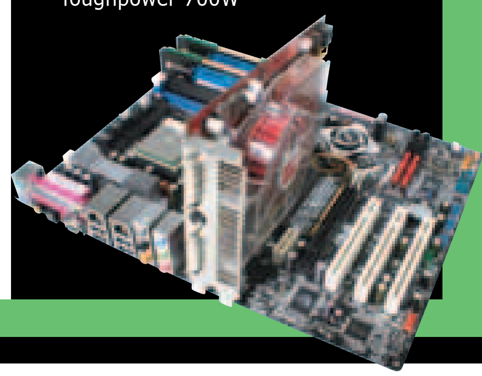
Вторая модель из семейства от компании ASUS. Здесь применена совершенно другая конструкция. Структура у радиатора *Silent Square Light* башенная, вентилятор же расположен внутри – четко посередине. Ребра целиком и полностью изготовлены из алюминия, а вот подошва и тепловые трубки – уже из меди. Тепловых трубок всего пять, все они выгнуты П-образно. Интересно, что модифицировать кулер и заменить штатный радиатор не очень сложно. Для этого достаточно снять черную металлическую скобу и снять ее вместе с пропеллером.
В свободной продаже встречаются две вариации Asus Silent Square – с диодной подсветкой и без оной. Крепление на процессорный сокет универсально: кронштейн навинчивается на четыре или две подставки, крепится к подложке, а затем сам кулер фиксируется при помощи небольшого рычажка.

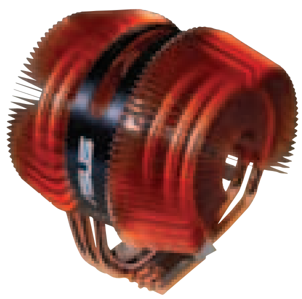
Cooler Master Mars

За один только внешний вид этому кулеру можно поставить зачет! Не ошибусь, если скажу, что многие моддеры мечтают увидеть подобный девайс внутри своего системного блока. Форма у радиатора *Cooler Master Mars* шарообразная. Внутри – большой вентилятор и диодная подсветка. Для регулировки скорости вращения используется двухпозиционный джампер. Воздушный поток направляется строго вниз к основанию кулера. Это позволяет охлаждать и околопроцессорное пространство на материнской плате. Алюминиевые ребра закреплены на центральном медном основании с тремя тепловыми трубками. Интересно, что сами трубки с

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz
- **Системная плата:** Asus P5W64 WS Professional
- **Память:** 2x512Mb Corsair DDR2 Twin2X
- **Видеоплата:** Sapphire Radeon X1800 Crossfire Edition 256Mb
- **Жесткий диск:** Seagate ST3500641NS 500Gb
- **Блок питания:** Thermaltake Toughpower 700W





ASUS Silent Knight

$80

Кулер *ASUS Silent Knight* весьма хорош в действии. Турбинная система была уже опробована инженерами ASUS на модели *ASUS Star Ice* – здесь она применена вновь. Система охлаждения ASUS Silent Knight отличается не только превосходными внешними данными. По классу производительности ей также не занимать. Полностью медная конструкция обеспечивает превосходный теплообмен, а мощный и тихий вентилятор отлично справляется со своими обязанностями. Нагретый воздух направляется в сторону задней стенки и там уже выходит за пределы корпуса.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Совместимость: (Socket 754/939/940), Socket 478, LGA 775	
Размеры:	115x140x110 мм
Материал:	медь
Тип подшипника	скольжения
Напряжение/ток:	12V/0.3A
Воздухопоток:	52.25CFM
Скорость вращения вентилятора: ~2200 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	~21 dB +/- 10%
Вес:	615 г.



ASUS Silent Square

$50

По сравнению с остальными устройствами в обзоре этот кулер отличается компактными размерами, хотя и является устройством башенного типа. Отметим, что установка производится очень легко, а сам кулер плотно прилегает подошвой к крышке процессора. Вентилятор очень тихий (его не слышно даже на максимальной скорости), однако это объясняется лишь невысокой скоростью вращения крыльчатки. Бловер дует плохо, и на толковый обдув радиаторного массива его не хватает. Впрочем, алюминиевый радиатор и сам не слишком успешно выполнял поставленную задачу, о чем говорят результаты тестов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Совместимость: AMD (Socket 754/939/940/AM2/F), Socket 478, Intel LGA 775	
Размеры:	140x115x100 мм
Материал:	алюминий
Тип подшипника	скольжения
Напряжение/ток:	12V/0.3A
Воздухопоток:	32.25CFM
Скорость вращения вентилятора: ~1800 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	15-20dB +/- 10%
Вес:	656 г.



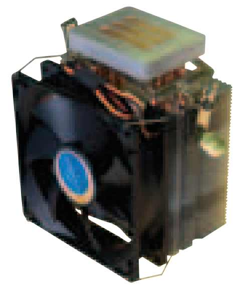
Cooler Master Mars (RR-CCX-W9U1-GP)

$65

Кулер выглядит эффектно, а вот уровень охлаждения оставляет желать лучшего. Между тепловыми трубками предусмотрено достаточно свободного пространства, чтобы поместилась еще одна термальная труба, однако производитель решил сэкономить. За счет большого количества использованных материалов кулер достаточно тяжелый. Вентилятор сильно шумит, и заменить его не представляется возможным. Крепеж *Cooler Master Mars* весьма неудачный – это касается материнских плат на базе и AMD, и Intel процессоров. На системную плату приходится сильная нагрузка, что может ей повредить.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Совместимость: AMD (Socket 754/939/940/F), Intel LGA 775	
Размеры:	132x120x105 мм
Материал:	алюминий
Тип подшипника	скольжения
Напряжение/ток:	12V/0.3A
Воздухопоток:	55.3CFM
Скорость вращения вентилятора: 90-3000 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	17-30dB +/- 10%
Вес:	672 г.



Ice Hammer IH-4050

$30

Большое количество алюминия достаточно сильно снижает эффективность и уровень охлаждения *Ice Hammer IH-4050*. Все элементы кулера, кроме тепловых труб, изготовлены из этого материала, который к тому же не очень хорошего качества. Подошва отполирована очень плохо, а место стыка пазов и термальных трубок не очень плотное. Так что перед установкой рекомендуется как следует смазать термопастой подошву. Особенно это касается вышеупомянутых зазоров, иначе эффективность оставит желать лучшего. Вентилятор сильно шумит, тишина гарантирована на минимальной скорости.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Совместимость: AMD AM2/Athlon 64 (Socket 754/939/940), Intel LGA 775	
Размеры:	92x75x113 мм
Материал:	медь (теплотрубки), алюминий (радиатор)
Тип подшипника	2-х уровневый
Напряжение/ток:	12V/0.38A
Воздухопоток:	53CFM
Скорость вращения вентилятора: 1700-3000 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	22-32dB +/- 10%
Вес:	378 г.

ребрами радиатора не соприкасаются. Насколько это эффективно, сказать трудно. В комплект поставки входит набор крепежей, ключ-шестигранник, а также маленький тюбик с пастой.

Ice Hammer IH-4050HP

Несмотря на свой внешний вид (*на фото выглядит внушительно – прим. ред.*), этот кулер имеет достаточно скромные размеры и отличается небольшим весом. Конструкция радиатора такова, что тепловые трубки – всего их шесть – проходят сквозь подошву и контактируют напрямую с поверхностью процессора. Скорость вращения регулируется, но даже на минимальном уровне из корпуса доносится шум от работы. Впрочем, вентилятор можно заменить – он крепится к радиатору на четырех застежках. Система крепления продумана и универсальна. В комплект поставки входят тюбик с термопастой и руководство пользователя.

Ice Hammer IH-4200HP

Данная модель немногим похожа на предыдущую. Радиатор целиком выполнен из меди (за исключением защитного кожуха). Четыре тепловые трубки также проходят сквозь основание и контактируют с поверхностью процессора. Вентилятор крепится сбоку и прогоняет воздух через ребра радиатора к задней стенке корпуса. Внутри ярко-красной упаковки помимо кулера обнаружились еще и крепежи для установки на все популярные типы процессоров, пакетик с термопастой, регулятор скорости вращения, голографическая наклейка с логотипом **Ice Hammer** и два дополнительных резиновых компенсатора для соединения со вторым вентилятором.

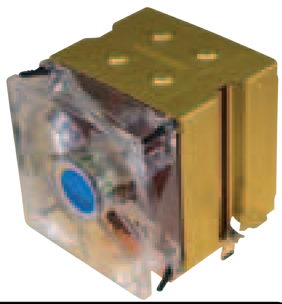
Titan Vanessa L-Type

Vanessa – серия процессорных кулеров для энтузиастов. Его коробка, раскрашенная в яркие цвета, чуть меньше упаковки системы водяного охлаждения. Самое удивительное, что когда ее открываешь, не возникает ощущения, что ты купил себе «воздух». Внутри есть как сам кулер, так и комплект креплений, регулятор скорости вентилятора, шприц с термопастой NanoBlue и большая крестообразная отвертка.

Радиатор состоит из плоских алюминиевых пластин. Правда, толщина их достаточно велика (как минимум в два раза больше, чем у аналогов). Но благодаря этому радиатор более крепкий и его ребра не помнешь во время установки. Пластины радиатора имеют форму бабочки, а на самой верхней сделана аппликация, придающая кулеру необычную внешность. Сквозь пластины радиатора проходит одна толстая теплопроводящая трубка из меди. Она контактирует с поверхностью процессора.

Zalman CNPS9500 LED

Этот кулер присутствует в продаже уже давно и обладает весьма привлекатель-

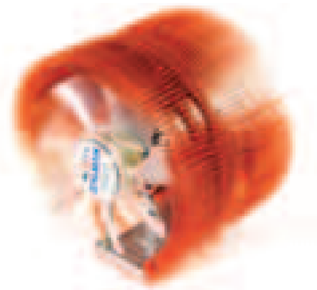


Ice Hammer IH-4200

$45

Проблемы с кулером *Ice Hammer IH-4200* могут возникнуть непосредственно при установке. Вентилятор расположен достаточно низко, так что для установки устройства, возможно, придется переставить модули в дальние слоты. Работает крыльчатка даже на средних оборотах достаточно шумно, хотя конструкция охладителя позволяет заменить вертушку на более тихий аналог. Кулер изготовлен из меди, так что этот факт сильно повлиял на результаты тестов – звезд с неба Ice Hammer IH-4200 не хватает, но и аутсайдером его назвать сложно. Рекомендуем обратить внимание на этот кулер.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Совместимость: AMD (Socket 754/939/940), Intel LGA 775	
Размеры:	92x69x116 мм
Материал:	медь
Тип подшипника	2-уровневый
Напряжение/ток:	12V/0.26A
Воздухопоток:	53.5CFM
Скорость вращения вентилятора: 1900-3200 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	20 - 30dB +/- 10%
Вес:	615 г.



Zalman CNPS9500 LED

$60

Качество продукции **Zalman** подтверждается не только голословными заявлениями. Результаты тестов *Zalman CNPS9500 LED* показывают, что этот девайс способен охладить пыл даже самого жаркого процессора. Основание отшлифовано до блеска, радиатор и тепловые трубки полностью медные, а вентилятор фактически не шумит – его просто не слышно. Хотя уже на максимальных оборотах мощный воздушный поток делает свое дело – начинает появляться едва заметное жужжание. Термопаста в комплекте выше всяких похвал, но, к великому сожалению, ее не очень много и хватит всего лишь на один раз.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Совместимость: AMD (Socket 754/939/940/AM2/F), Socket 478, Intel LGA 775	
Размеры:	140x115x100 мм
Материал:	алюминий
Тип подшипника	скольжения
Напряжение/ток:	12V/0.3A
Воздухопоток:	32.25CFM
Скорость вращения вентилятора: ~1800 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	15-20dB +/- 10%
Вес:	656 г.



Zalman CNPS9700 NT

$80

Кулер *Zalman CNPS9700 NT* способен даже на пониженных оборотах при питании от +5В показывать превосходные результаты. Это лучший воздушный охладитель в нашем обзоре. Справляться с серьезной теплоотдачей экстремального процессора от **Intel** ему помогает сложная, но уже проверенная конструкция из тепловых трубок, а также полностью медное основание и радиатор. Вентилятор фактически не шумит, а для работы на мощных процессорах будет достаточно установить минимальную скорость работы вертушки. К сожалению, расстраивает цена – кулеры от **Zalman** всегда стоили немалых денег.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Совместимость: AMD (Socket 754/939/940), Intel LGA 775, 478	
Размеры:	90x124x142 мм
Материал:	медь
Тип подшипника	2-х уровневый
Напряжение/ток:	12V/0.35A
Воздухопоток:	52.1CFM
Скорость вращения вентилятора: 1250-2800 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	19.5 - 35dB +/- 10%
Вес:	764 г.



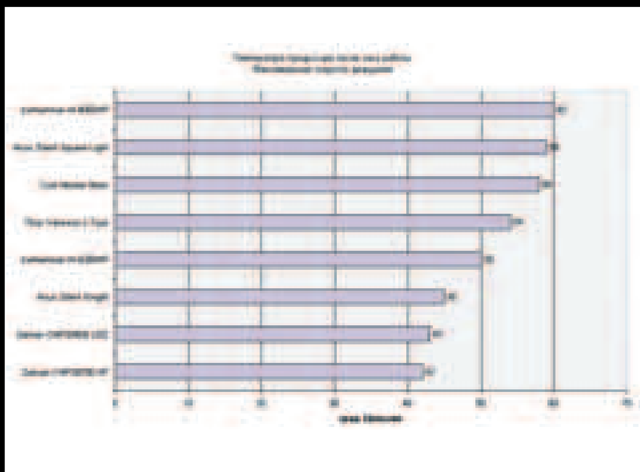
Titan Vanessa L-Type

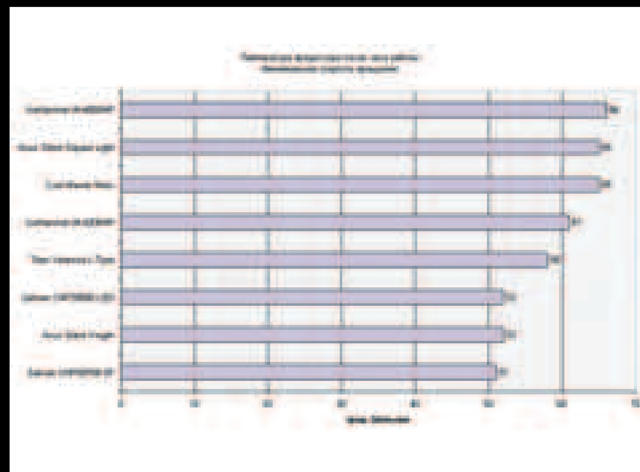
$45

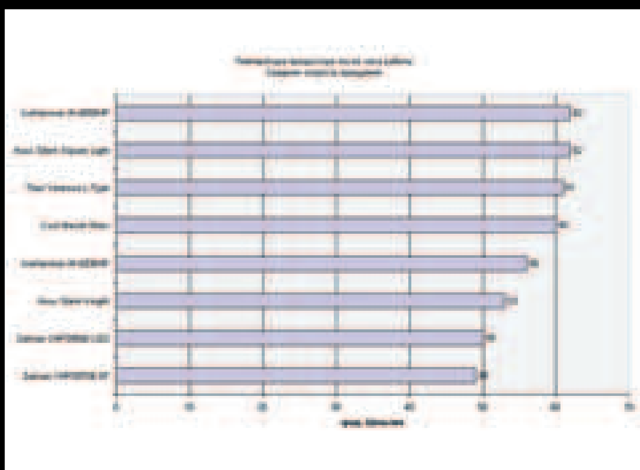
Ванесса от компании Titan работает очень тихо, практически бесшумно даже на максимальной скорости. Тем не менее слишком слабый воздушный поток сказывается на результатах тестирования. Кулер показывает хорошие результаты при небольших оборотах вентилятора, но для разогнанных процессоров вряд ли подойдет. Также недостатком можно считать огромные размеры *Titan Vanessa L-Type* – установка устройства может вызвать некоторые сложности у неподготовленных пользователей. Оверклокерам стоит подыскать модель с более мощным вентилятором и полностью медным радиатором.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Совместимость: AMD (Socket 754/939/940), Intel LGA 775	
Размеры:	92x75x113 мм
Материал:	алюминий
Тип подшипника	2-уровневый
Напряжение/ток:	12V/0.35A
Воздухопоток:	38CFM
Скорость вращения вентилятора: 1100-2100 оборотов в мин. +/- 10%	
Уровень шума:	22-38dB +/- 10%
Вес:	550 г.

Результаты тестирования







Итого:

Asus Silent Knight	медь	$80
Asus Silent Square Light	алюминий	$50
Cooler Master Mars	алюминий	$65
IceHammer.IH-4050HP	медь, алюминий	$30
IceHammer.IH-4200HP	медь	$45
Zalman CNPS9500 LED	медь	$60
Zalman CNPS9700 NT	**медь**	**$80**
Titan Vanessa L-Type	алюминий	$45

Земной поклон компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru) за предоставленное оборудование.

ной стоимостью. Выполнен целиком из меди. Ребра радиатора закреплены на трех закрученных спиралью тепловых трубках. Турбинный вентилятор прогоняет воздушный поток сквозь них. В продаже встречаются версии как с подсветкой, так и без. Также можно найти специальную модификацию для платформы 939, она отличается креплением, цветом радиатора и подсветки. К нам попала модификация с диодами и медно-красным радиатором. Внутри симпатичной коробки обнаружились пластиковый бокс с самим кулером и небольшая коробочка с сопутствующими аксессуарами. Установка кулера занимает буквально пару минут, и все, что для этого понадобится – это достаточно длинная отвертка. Надежность и простоту крепления обеспечивают винты. Заметим, что вариант для *Socket 939* прижимается к процессору защелкой, а потому в момент установки можно повредить материнскую плату.

Zalman CNPS9700 NT

Модель *CNPS9700 NT* в точности копирует *CNPS9500 LED*, делая это с еще большим размахом — но самом деле это увеличенный на тридцать процентов 9500-й. Диаметр радиатора увеличился с 110 до 130 мм, ширина миллиметров на десять, а высота и на все двадцать. Тепловые трубки также стали немного толще. Вместо 90-миллиметрового установлен 120-миллиметровый прозрачный вентилятор на двух шарикоподшипниках и с зеленой подсветкой. В комплект поставки вошли не только соответствующий крепеж и регулятор FanMate2, но и подробнейшая инструкция по установке. Поклонникам этой компании он интересен не только наличием логотипа **NVIDIA**, но и цветовой гаммой: медный радиатор покрашен в черный цвет, крыльчатка вентилятора отличается прозрачно-серым оттенком.

Производительность кулера на малых оборотах является важным фактором при выборе для тех, кто стремится создать максимально бесшумный компьютер. Тем, кому важнее качество работы устройства, а не шумовые характеристики, стоит уделить пристальное внимание итогам тестирования, где скорость вращения вентилятора была средней. Энтузиастам и оверклокерам, которым важен каждый градус, будут наиболее интересны результаты при максимальной скорости вращения вентилятора.

Acer Aspire 5112WLMi
Ноутбук для дома

Текст: Антон Большаков

ДИСПЛЕЙ

Ноутбук оборудован 15-дюймовым дисплеем с номинальным разрешением 1280x800 точек. Заявленное время отклика матрицы 16 мс. Картинка яркая и насыщенная, подсветка равномерная на всей поверхности экрана. Покрытие дисплея глянцевое.

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

Клавиатура очень удобная. Это касается и хода клавиш, и раскладки. В верхней части справа расположен блок программируемых клавиш и сервисных индикаторов. Мультимедийные клавиши находятся рядом с клавиатурой – все они программируемые и без загрузки системы или установки драйверов не работают. Подавляющее большинство коммуникационных портов находится с тыльной стороны; несколько уместилось на левом торце. Там же организован вывод нагретого воздуха из корпуса ноутбука.



РАЗМЕРЫ И ВЕС

Вес у *Aspire 5112WLMi* немалый, размеры тоже. Хотя этот ноутбук выглядит довольно компактно. Такой лэптоп отлично подходит для дома и поездок на дачу, а вот ходить с ним постоянно будет сложновато, а точнее – тяжеловато.

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

В основу *Aspire 5112WLMi* положен двуядерный процессор *AMD Turion 64 X2 TL-50* с тактовой частотой 1.66GHz и 512Kb КЭШа второго уровня для каждого ядра, а также чипсет *ATI Xpress 200*. Объем оперативной памяти 1Gb. И самое интересное – в этой модели установлен полноценный графический акселератор *ATI Mobility Radeon X1600* с 128Mb собственной памяти!

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Процессор:** AMD Turion 64 TL50, 1.6GHz, 1024KB
- **Дисплей:** 15.4" WXGA, 1280x800 точек
- **Видеокарта:** ATI Mobility Radeon X1600 128Mb, DVI
- **Оперативная память:** два модуля DDR II по 512Mb
- **Винчестер:** 120Gb SATA 5400rpm
- **Оптический привод:** встроенный DVD RW (Super Multi)
- **Коммуникационные возможности:** 10/100/1000 LAN, модем, 802.11b/g, Bluetooth
- **Дополнительные возможности:** встроенная 0.3-мегапиксельная камера Acer OrbiCam, Bluetooth VoIP-гарнитура
- **Аккумулятор:** 8 cell Li-Ion, 4800mAh
- **Стоимость:** $1290

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Этот ноутбук пригоден для игры, о чем и говорят результаты наших тестов в ***Quake 4*** и 3DMark. Также Aspire 5112WLMi имеет приятный дизайн, все необходимые порты и беспроводные интерфейсы, веб-камеру и VoIP-телефон, качественный дисплей. И все это за вполне разумную цену.

3DMark'06	1217
PCMark'05	3071
Quake 4, 1024x768	61 fps
BatteryEater'05	2 часа 14 минут

ASUS Commando

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Текст: Евгений Попов

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

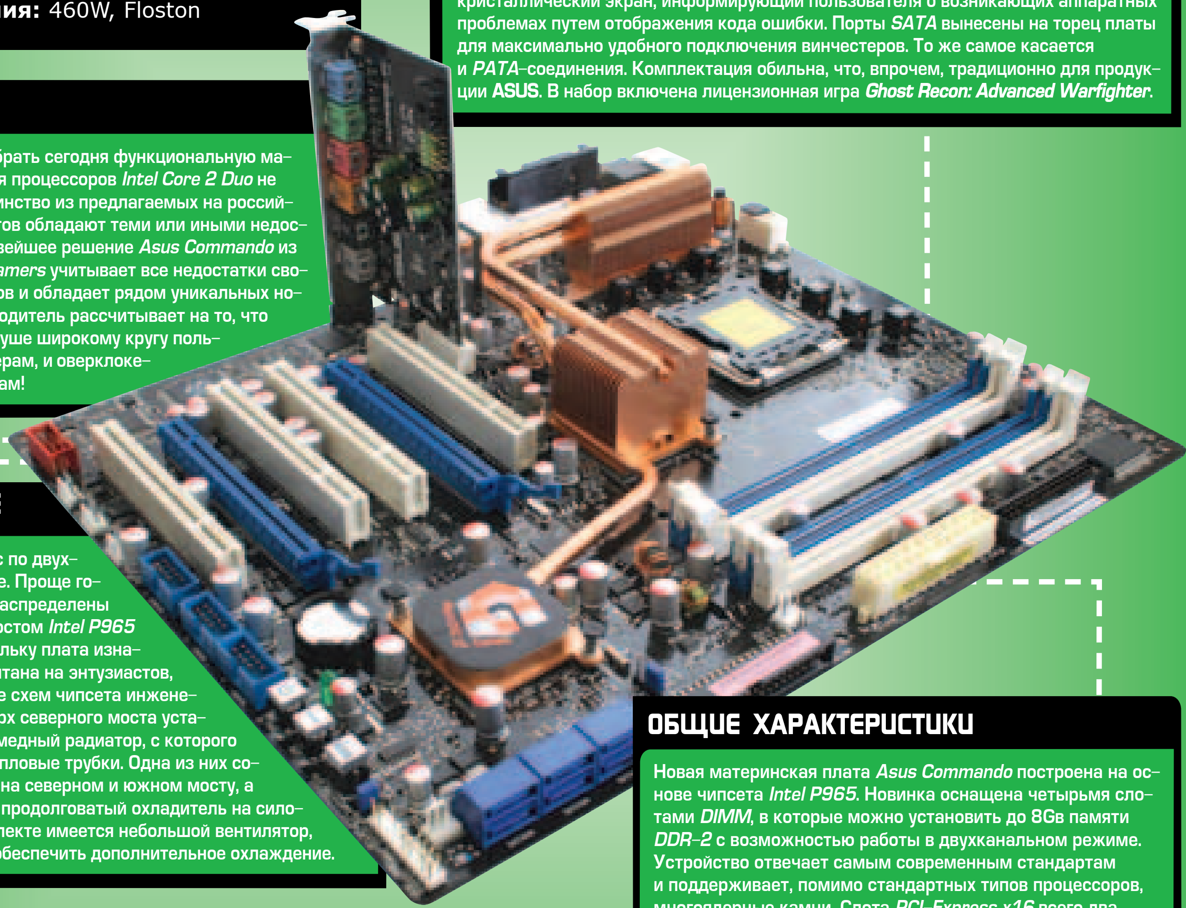
- **Процессор:** Intel Core 2 Duo E6700
- **Память:** 2x1024Mb, Kingston DDR2-800
- **Винчестер:** 80Gb, Seagate Barracuda 7200rpm
- **Видеокарта:** Asus EAX1900XTX, 256Mb
- **Блок питания:** 460W, Floston

ВОЗМОЖНОСТИ

В первую очередь стоит сказать о потрясающем разгонном потенциале, который уже успели заметить оверклокеры всего мира. Плата способна выдавать рекордно высокие частоты *FSB* вплоть до 2280MHz (4x570 MHz), а полный комплект специальных возможностей *BIOS* типа *ASUS AI* и *ASUS NOS* помогут начинающим энтузиастам встать на тропу разгона. На задней панели установлен специальный жидкокристаллический экран, информирующий пользователя о возникающих аппаратных проблемах путем отображения кода ошибки. Порты *SATA* вынесены на торец платы для максимально удобного подключения винчестеров. То же самое касается и *PATA*-соединения. Комплектация обильна, что, впрочем, традиционно для продукции ASUS. В набор включена лицензионная игра ***Ghost Recon: Advanced Warfighter***.

ПОПОЛНЕНИЕ

К сожалению, подобрать сегодня функциональную материнскую плату для процессоров *Intel Core 2 Duo* не очень легко. Большинство из предлагаемых на российском рынке вариантов обладают теми или иными недостатками. Однако новейшее решение *Asus Commando* из серии *Republic Of Gamers* учитывает все недостатки своих предшественников и обладает рядом уникальных нововведений. Производитель рассчитывает на то, что карта придется по душе широкому кругу пользователей – и геймерам, и оверклокерам, и даже моддерам!



ОХЛАЖДЕНИЕ

Чипсет изготовлен с по двухкомпонентной схеме. Проще говоря, обязанности распределены между северным мостом *Intel P965* и *Intel ICH8R*. Поскольку плата изначально была рассчитана на энтузиастов, то и про охлаждение схем чипсета инженеры не забыли. Поверх северного моста установлен массивный медный радиатор, с которого берут начало три тепловые трубки. Одна из них соединяет радиаторы на северном и южном мосту, а две другие уходят в продолговатый охладитель на силовых схемах. В комплекте имеется небольшой вентилятор, чтобы при разгоне обеспечить дополнительное охлаждение.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Новая материнская плата *Asus Commando* построена на основе чипсета *Intel P965*. Новинка оснащена четырьмя слотами *DIMM*, в которые можно установить до 8Gв памяти *DDR-2* с возможностью работы в двухканальном режиме. Устройство отвечает самым современным стандартам и поддерживает, помимо стандартных типов процессоров, многоядерные камни. Слота *PCI-Express x16* всего два, и они не допускают работу видеокарт в параллельном режиме. Кроме того, плата оснащена четырьмя стандартными PCI и одним PCI-E x1 для подключения внешней аудиоплаты.

СПЕЦИФИКАЦИИ

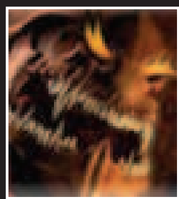
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core 2 Extreme / Core 2 Duo / Core 2 Duo Quad / Pentium Extreme / Pentium D
- **Сокет:** LGA775
- **Чипсет:** Intel P965 (северный мост) + Intel ICH8R (южный мост)
- **Частота шины:** 1066 / 800 / 533MHz
- **Память:** 4xDIMM, максимум 8Gb, DDR2 800 / 667 / 533MHz
- **Слоты расширения:** 2xPCI-E x16, 4xPCI 2.2, 1xPCI-E x1
- **Носители:** 6xSATA 3.0Gb/s, 1xUltraDMA 133/100/66
- **Звук:** восьмиканальный SupremeFX HDA-кодек ADI 1988B Codec
- **Дополнительные порты:** 2 x IEEE 1394a, 10xUSB 2.0 (4 встроенных порта + 6 на задней панели)
- **Форм-фактор:** ATX, 12"x9.6" (30.5cmx24.5cm)
- **Стоимость:** $260

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Системная плата *Asus Commando* станет отличной платформой для сверхсовременного ПК. Она может заинтересовать не только эстетов и оверклокеров. Устройство превосходно справляется со всеми задачами – будь то тест на офисной программной платформе или тяжелая нагрузка на игровом продукте последнего поколения.

3DMark'03	26417 Marks
3DMark'05	12871 Marks
WinRar 3.20	934Kb/s
SuperPI mod 1.15 (8M)	3 min 01 sec
Doom 3, 1024x768, 4xAA+15xAF	89 fps

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Всем привет! Первый месяц весны пришел в редакцию с величайшим количеством писем, как бумажных, так и электронных. Читатель просит подобрать конфигурацию компьютера, посоветовать нужную карточку для апгрейда, решить проблемы с почтовым ящиком, настроить интернет и даже посодействовать в приближении лета! Ну что ж, получайте очередную подборку ответов на вопросы.

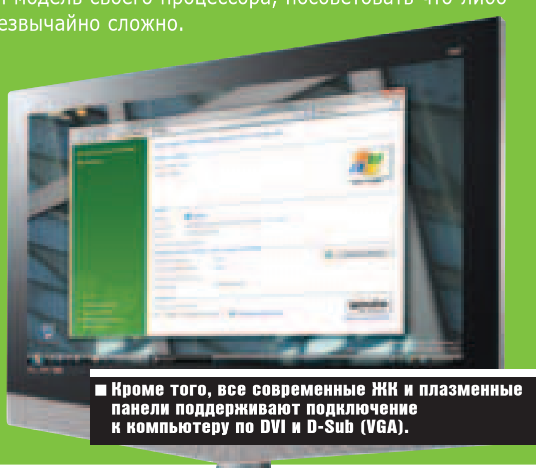
Q У меня к вам 2 вопроса. Можно ли постоянно использовать телевизор в качестве монитора и как это сделать так, чтобы можно было читать текст? Кроме того, выпускают ли сейчас материнские платы с *DDR*-разъемом под модули оперативной памяти; если да, то подскажите, какую лучше купить?

Антон Ли

A Привет, Антон. Отвечаю на первый вопрос. Подключить телевизор к компьютеру легко. Это можно сделать через видеовыход (TV-out) видеокарты, если, конечно, такой имеется. Особенно просто это делается с видеокартами от **NVIDIA,** т.к. в их программном обеспечении легче проводить последующую настройку. Кроме того, все современные ЖК и плазменные панели поддерживают подключение по DVI и D-Sub (VGA).

Телевизор с электролучевой трубкой изначально не предназначен для выполнения функций монитора, т.к. размер зерна у него слишком большой для четкого отображения текста. С приходом же эры ЖК и плазменных телевизоров ситуация немного изменилась. Наиболее комфортно использовать телевизор вместо монитора, если он имеет пометку *HD-READY* и обеспечивает реальную поддержку высоких разрешений.

Отвечу и на второй вопрос. Все крупные производители уже свернули производство устаревших материнских плат с поддержкой памяти стандарта DDR. На сегодняшний день актуальна *DDR2*-память, но так как ты не указал модель своего процессора, посоветовать что-либо чрезвычайно сложно.



■ Кроме того, все современные ЖК и плазменные панели поддерживают подключение к компьютеру по DVI и D-Sub (VGA).

Q Привет! Решил обновить драйвер для видеокарты, но вспомнил, как это было в прошлый раз, и передумал. Дело в том, что я установил драйвер для своей карты, и потом у меня изображение, скажем прямо, скособочилось и зарябило. С горем пополам проблему удалось решить – потратил добрую половину ночи. Модель графической платы: *Gigabyte GeForce 7800 GT*. Какую версию драйверов с вашего *DVD* нужно ставить и чем именно отличаются версии *91.47 beta Stereo Driver* от *92.91 x32*? Более того, в версии 92.91 я прочел, что этот драйвер поддерживается видеокартами до *GeForce 7600 GT*. Подойдет ли он для моей карточки?
Ну и, пожалуй, последний вопросик по драйверам. У меня глючит *Far Cry*! Какой драйвер нужно поставить, чтобы в игре были реалистичные тени вместо размытых пятен? Сейчас установлен *ForceWare 91.33*. Заранее спасибо за ответ. Надеюсь только на вас!

Ваш постоянный читатель LORD KAIN

A Приветствую тебя, LORD KAIN! Вопрос твой большой, но ответ ты на него получишь. Не всегда обновление драйверов приводит к положительному результату. В твоем случае рекомендую тебе установить драйверы, которые прилагались к твоей видеокарте. Следует помнить, что перед установкой нового драйвера следует удалить старый через панель управления Windows (Установка и удаление программ). Кстати, стереодрайвер необходим лишь тем, кто хочет использовать совместно с видеокартой еще и стереоочки с красно-синими стеклами. Без них изображение на экране монитора будет размытым.

Q Привет! У меня вопрос: нормально ли то, что *Windows XP* на *Pentium 4* грузится порядка двух-трех минут?

Николай, Москва

A Привет, Николай! Две-три минуты – это очень даже нормально. Кстати, вопрос на эту тему уже поднимался в нашей рубрике в ноябрьском номере, но специально для тебя еще раз дадим рекомендации. Загрузка ОС Windows зависит не только от аппаратных возможностей компьютера. Не менее важным является то, какое количество программ и утилит система загружает при старте. Например, с установленным антивирусом Windows загружается ощутимо дольше из-за автоматической проверки диска. Чтобы узнать, что загружает ОС, воспользуйся программой ***Autoruns*** (http://www.sysinternals.com/Utilities/Autoruns.html). Эта же программа позволяет отключить загрузку той или иной программы в момент запуска операционной системы. Если тебе лень скачивать эту утилиту или устанавливать ее с нашего компакта, можно воспользоваться стандартной функцией настройки системы (Пуск – Выполнить – «msconfig»). Также не лишним будет освободить место на системном диске и выполнить процесс дефрагментации файлов. Это поможет.

Q Здравствуйте, уважаемая редакция! У меня к вам небольшой вопрос. Сейчас у меня в компьютере установлена материнская плата с *i865PE*. Наконец-то решился на апгрейд. Также я поменял старенькую *Leadtek GeForce 5700LE 128Mb* на *Sapphire Radeon X1650 Pro*. Теперь у меня при загрузке операционной системы по монитору идут рябь и полосы. Что делать? Монитор подключен через цифровой DVI. На разрешениях с 640x480 до 1024x768 точек все нормально, но на 1280x1024 уже рябит. Если пользоваться аналоговым проводом с VGA-интерфейсами, проблем нет. Монитор *ViewSonic VP191s*.

Заранее благодарен, Alex KL

A Здравствуй, Alex KL. Вот что тебе следует сделать в первую очередь. Переустанови драйверы видеокарты и монитора. Выстави в настройках экрана максимальное разрешение на разных частотах обновления экрана (пробуй с 60 до 85Hz). Не помогло – проверь работу монитора с другим системным блоком. Если там проблем нет, смело неси видеокарту в сервис-центр.

Удачи!

Q Добрый день!
С моим *DVD-RW* случилось что-то непонятное. Он перестал записывать диски, хотя

я пробовал вставить его в другой компьютер – там он работал, у меня же отказывается! Я перепробовал практически все: менял шлейф, удалил *Nero* и пробовал записывать диск стандартными средствами Windows. Ничего не получается! Он у меня определяется как DVD-RW, читает диски, но вот записывать отказывается. Постоянно выдает сообщение, что носитель не перезаписываемый, если надо стереть DVD-RW или CD-RW. Когда же пытаешься записать на обычную болванку, говорит, что на диске есть еще какая-то информация. Помогите, пожалуйста, я уже не знаю, что делать.

С уважением, Анатолий!

A И тебе добрый день, Анатолий! Ты многое перепробовал и убедился, привод исправен. Но ты не попробовал самого главного – переустановку операционной системы. Если симптомы описаны правильно, то это должно помочь. Перед сим ответственным процессом можешь попробовать удалить все драйверы оптических приводов и поставить новые.

Q Здравствуйте, уважаемая редакция!
Помогите, пожалуйста, с выбором видеокарты. У меня сейчас *ATI Radeon X850 XT*, хочу установить еще одну карту стоимостью в районе $300–400, обязательно с поддержкой шейдеров третьей версии и, по возможности, DirectX 10. Кстати, если будет поддержка шейдеров 3.0, а у меня одна видеокарта понимает только версию, как будут работать игры? Посоветуйте заодно материнскую плату с поддержкой *CrossFire*. Заранее спасибо!

С уважением, Rokfor

A Здравствуй, Rokfor!
На данный момент в продаже еще не появились адаптеры с поддержкой *DirectX 10* с указанной тобой стоимостью. Но они вот-вот появятся в продаже. А потому отличным приобретением станет видеокарта Sapphire Radeon X1950XT с объемом памяти 512Mb. Что касается использования тобой старой видеокарты в режиме CrossFire, то боюсь, что она для этого не сгодится. Придется покупать вторую, точно такую же (то есть второй *X1950XT*). Также рекомендую материнскую плату *ASUS M2R32-MVP*, которая отлично подойдет для построения системы с технологией CrossFire. Успехов!

Q Привет! Планирую увеличить мощность своего компьютера и прошу помощи. У меня есть несколько вопросов. Во-первых, как будет работать двуядерный процессор AMD X2 4800+ с материнской платой *ASUS A8N-SLI Deluxe*? Прочитал, что по характеристикам она не поддерживает данный процессор. Может, следует купить *AMD FX60* или *FX62*. Во-вторых, насколько я знаю, видеокарта *GeForce 7900 1024Mb* поддерживает *SLI*, но у нее нет слота, с помощью которого две карты соединяются. Как они будут работать в паре и не будет ли конфликта с материнской платой?
Вот моя конфигурация: процессор *AMD Athlon 64 3200+*, системная плата ASUS A8N-SLI Deluxe, видеокарта *XFX GeForce 6800GT 256Mb SLI*, оперативная память *2xPatriot PC-4000* по 512Mb, блок питания 360W, винчестер *SATA II*.
Благодарю заранее за ответ, с уважением, Петр Тарабукин

A И тебе привет, Петр! Двуядерный процессор AMD Athlon 4800+ X2 без проблем заработает на твоей материнской плате. Но, возможно, тебе потребуется обновить версию *BIOS*. Скачать последнюю версию прошивки можно на сайте производителя.
В современной реализации технологии SLI уже не требуется перемычка между видеокартами, синхронизация происходит непосредственно по шине *PCI-Express*.
Если сравнивать 4800+ и FX-60, последний окажется быстрее особенно в играх. Однако практически за те же деньги можно взять *X2 5200+*, он будет работать на уровне FX-62! А вот мощность блока питания точно придется увеличить. И последнее: две одинаковые видеокарты GeForce 7900 отлично будут работать вместе в режиме *SLI*, получится высокопроизводительное решение. Успехов в сборке!

Q Здоровеньки булы, железные хакеры! У меня к вам два вопроса.
Что такое сглаживание и анизотропная фильтрация, где и как применяются все эти технологии и нужно ли включать их во время игры? Также подскажите, пожалуйста, как удалять старые драйверы с компьютера, ибо у меня в игре *Battlefield 2* от всех объектов и ботов неестественные 30-метровые тени.

Заранее спасибо и удачи! Slevin kelevra

A И тебе не болеть! На 2 вопроса есть 2 ответа.
Чтобы ответить в деталях, что за звери такие полноэкранное сглаживание и анизотропная фильтрация, не хватит объема нашей рубрики. Так что получай ответ вкратце. Полноэкранное сглаживание, или *Full Screen Anti-Aliasing*, помогает избежать так называемого эффекта ступенек, когда некоторые плавные поверхности таковыми не являются на самом деле. Сглаживание может применяться как к отдельным участкам сцены с применением интеллектуальных алгоритмов, так и ко всему кадру целиком, даже если такой обсчет будет избыточным. Соответственно, при включении последнего режима в драйвере видеокарты в играх изображение станет более качественным, но вот производительность (в случае слабенькой видеокарты) может существенно упасть! Анизотропная фильтрация – это процесс фильтрации текстуры, специально учитывающий случай вытянутого образа пикселя в текстуре. Фактически вместо квадратного фильтра (как в билинейной фильтрации) используется вытянутый, что позволяет более качественно выбрать нужный цвет для экранного пикселя. Такая фильтрация дает весьма качественные результаты. Все текстуры в игре становятся более четкими, особенно на значительно удаленных от игрока расстояниях. Существуют и недостатки: реализация анизотропной фильтрации достаточно сложна, и после ее включения скорость прорисовки кадра значительно падает.
Для удаления драйверов видеокарты воспользуйся бесплатной утилитой ***Driver Cleaner Pro*** (http://downloads.planet-mirror.com/pub/majorgeeks/drivertools/dcprosetup_15.zip). Она удалит все файлы драйвера видеокарты и почистит системный реестр от сохраненных там настроек.

Q Пламенный привет любимому журналу!!! Как мне настроить *The BAT!* для почты Яndex, что бы я мог отправлять и получать почту? Пытаюсь отправить, выскакивает ошибка «FETCH – Невозможно соединиться с сервером».
Заранее благодарен! CrasH

A Привет! Для работы с почтовым сервером Яndex тебе надо настроить учетную запись. Запусти программу, выбери в меню «Ящик» (Accounts) пункт «Создать почтовый ящик» (Create account). Следующим шагом ты должен обязательно заполнить следующие поля: SMTP server – smtp.yandex.ru; POP3 server – pop.yandex.ru; Username – твой логин на Яндексе; Password – пароль от почтового ящика. Не забудь зайти в Ящик (Account) – Свойства почтового ящика (Properties) – Транспорт (Transport) – Отправка почты (Send mail) – Аутентификация (Autentication) и поставить галочку напротив «Аутентификация SMTP RFC2554» (Perform SMTP Autentication RFC2554).
К слову, краткое руководство по настройке The Bat! в картинках есть на сайте Яndex (http://help.yandex.ru/mail/?id=286978).

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

?

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

КОНФИГУРАЦИЯ

Текст: Антон Большаков

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки – спецификация даже самого недорогого ПК может измениться до неузнаваемости. А потому каждый месяц мы будем делать новую подборку. Обрати внимание, что рубрика готовится за месяц до выхода журнала в продажу. Точная дата указана в конце страницы.

Все цены указаны по состоянию на 5 февраля 2007 года

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Компонент	Цена
Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	$358
Материнская плата: ASUSTeK P5B Deluxe (P965)	$197
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400C3DF)	$577
Видеосистема: XFX GeForce 8800 GTX 575M 768Mb	$767
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	$166
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$32
Звук: Creative Audigy4	$42
Итого:	$2139

Лучший игровой ПК на процессоре от Intel. Ирония в том, что в продаже уже имеется более производительный E6700 стоимостью на $200 дороже. Единственное же отличие между 6600 и 6700 заключается в тактовой частоте – 2.4GHz против 2.66GHz. Матерые железячники сразу смекнут, что к чему, и попросту разгонят ядро процессора. Благо, характеристики оперативной памяти позволяют увеличивать частоту FSB. Для графической же подсистемы настоятельно рекомендуем выбрать GeForce 8800 GTX, тем более его стоимость практически сравнялась с ценой на менее производительную модель GTS.

Собирая систему с RAID-массивом, не забудь про драйверы! Иначе не сможешь поставить Windows.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Компонент	Цена
Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	$250
Материнская плата: MSI MS-7235 Neo-F (P965)	$113
Оперативная память: Kingston DDR-II 1Gb PC-6400 CL5	$165
Видеосистема: XFX GeForce 7900GT 520M 256Mb	$353
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 320Gb SATA-II 7200.10 (3320620AS)	$111
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$34
Звук: Creative Audigy4	$42
Итого:	$1068

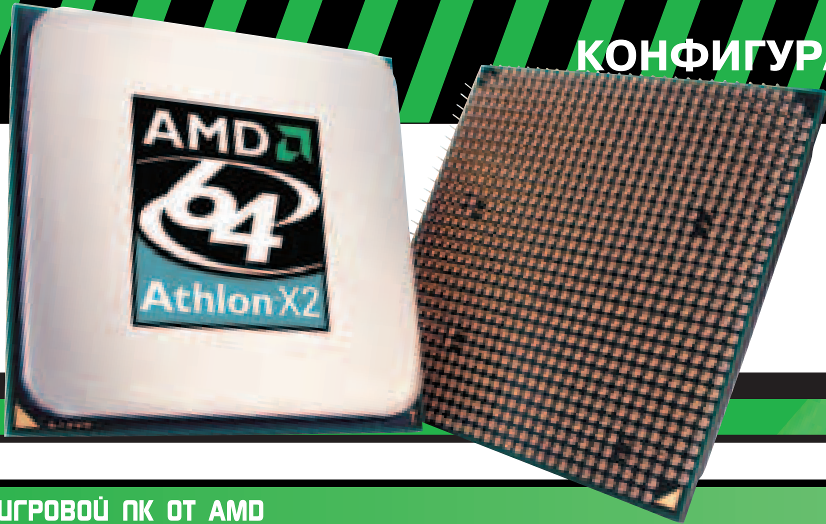
Для установки Windows Vista, конечно, придется увеличить объем оперативной памяти до 2Gb. Производительности же видеокарточки хватит еще надолго – через годик-другой можно будет сделать апгрейд до уровня 8800 или выше.



СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Компонент	Цена
Процессор: Intel Pentium D 925 (3.0GHz, 4Mb, ядро Presler, LGA775)	$134
Материнская плата: EliteGroup 945P-A/L rev.3.0	$86
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 512Mb PC-6400	$150
Видеосистема: ATI RADEON X850XT PE 256Mb	$200
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 200Gb 8Mb (SP2004C)	$70
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY AW-G170A IDE	$32
Итого:	$691

Максимально производительная конфигурация по самой доступной цене. Важно сказать, что материнская плата умеет работать с Core 2 Duo, а потому в перспективе можно задуматься о хорошем апгрейде.



МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Компонент	Цена
Процессор: ATHLON 64 X2 5200+ (2.6GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$309
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (nForce590 SLI)	$230
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-8500 TWIN2X2048-8500C5	$448
Видеосистема: XFX GeForce 8800 GTX 575M 768Mb	$767
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	$166
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$32
Звук: Creative Audigy4	$42
Итого:	$1994

Самая мощная игровая конфигурация на базе процессора AMD. В принципе, для платформы AM2 можно было выбрать ATHLON 64 FX-62, но он слишком дорог и дает не столь уж большое преимущество в играх. На наш взгляд, X2 5200+ работает ничуть не хуже! Что же касается графической подсистемы, то тут традиционно мы выбираем GeForce 8800 GTX. На сегодняшний день это лучшая видеокарта для игр.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Компонент	Цена
Процессор: ATHLON 64 X2 4600+ (ADO4200, 2.2GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$190
Материнская плата: MSI MS-7250 K9N SLI-2F (nForce 570 SLI)	$114
Оперативная память: Kingston DDR-II 1Gb PC-6400 CL5	$165
Видеосистема: ASUS EN7950GT HTDP 512Mb	$370
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320Gb 16Mb (3320620A)	$113
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$34
Звук: Creative Audigy4	$42
Итого:	$1028

Конфигурация среднего уровня с достаточно мощной видеокартой NVIDIA. При желании пользователь сможет увеличить производительность графической подсистемы, установив еще одну такую же плату. Правда, SLI работает не везде и не всегда (требуется поддержка игры со стороны драйверов), а потому рекомендуем подумать о целесообразности.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Компонент	Цена
Процессор: ATHLON 64 X2 4200+ (ADO4200, 2.2GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$160
Материнская плата: MSI MS-7260 K9N Neo-F (nForce 550)	$83
Оперативная память: HYUNDAI/HYNIX DDR-II 1Gb PC-6400	$161
Видеосистема: ATI RADEON X850XT PE 256Mb	$202
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 200Gb 8Mb (SP2004C)	$70
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY AW-G170A IDE	$32
Итого:	$708

Самая дешевая игровая конфигурация выдаст в играх 20–40 кадров в секунду (зависит от разрешения! – прим. ред.) с максимальными настройками графики практически во всех современных играх. Такой компьютер прослужит своему владельцу верой и правдой не более года, после придется пожертвовать виртуальными красотами и снизить уровень графических настроек. Наиболее вероятный апгрейд: замена процессора и видеокарты.

INTEL QUAD-CORE

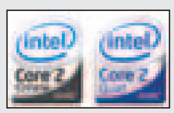
Еще недавно двуядерные процессоры были новым витком эволюции высоких технологий. Сейчас пришло время новых, четырехъядерных процессоров. Первым полноценным четырехъядерником стал *Intel Core 2 Extreme QX6700*.

Текст: Евгений Попов

В первую очередь стоит заметить, что линейка четырехъядерных решений пока что представлена только одним процессором, хотя в будущем возможно и пополнение семейства. Первым вестником революции под названием *Multi-Core* стали разработки чипмейкера **AMD**, вечного конкурента **Intel**. Инженеры немецкой компании предлагают в качестве основы многоядерной системы системную плату, которая будет оборудована двумя сокетами. Первые версии этой платформы ожидаются ближе к концу 2007 года, причем параллельно AMD ведет разработку «честного» четырехъядерного решения с уникальной собственной архитектурой. Конечно, сотрудники Intel делают все возможное, чтобы не отстать от конкурента и выпустить собственный Multi-Core-процессор, однако сейчас у нас на руках есть *Intel Core 2 Extreme QX6700*, который был изготовлен с использованием прошлых разработок. Не мудрствуя лукаво, Intel пошла по давно протоpенной тропе, собрав два полностью самостоятельных процессора в один корпус. Точно такая же схема использовалась в камнях класса *Intel Pentium D*. Процессор Intel Core 2 Extreme QX6700, помимо четырех ядер, отличается большим объемом кэш-памяти L2 – 4096Mb на каждую пару.



Боксовые версии нового процессора будут комплектоваться кулером, но уже отличным от тех, что шли в комплекте со стандартными *Intel Core 2 Duo*. В данном случае радиатор гораздо крупнее, а вентилятор работает с большей скоростью. Крепление у рассматриваемого охладителя не очень удачное. Кулер приходится буквально «натягивать» на сокет, поскольку крепления ну уж очень тугие. Скорость может достигать отметки 5500 об/мин, а это сильно сказывается на шумности.

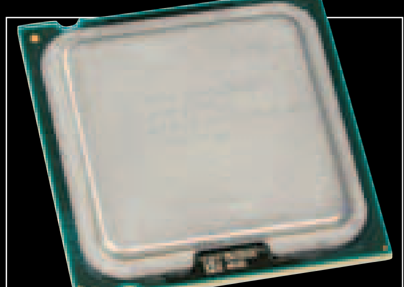


Первоначально для обозначения новых процессоров использовался логотип Intel Core 2 Extreme. А с начала этого года многоядерные процессоры от Intel стали обладателями собственной эмблемы, которая, кстати, практически идентична той, что применима к стандартным *Intel Core 2 Duo*. Между тем, стоит отметить, что четырехъядерные камни от Intel появились с начала этого года и на российском рынке. Цена за такой агрегат, прямо скажем, немаленькая – порядка $1200.

Тактовая частота нового камня не очень высока – всего 2.66GHz. Дело в том, что связи с использованием одновременно двух процессоров *Intel Core 2 Duo E6700* в одном корпусе резко увеличилось энергопотребление, равно как и тепловыделение устройства. Если стандартный Intel Core 2 Duo E6700 выдает 65 Вт тепла, то сдвоенный вариант способен нагреваться уже вплоть до 130 Вт. Для примера скажем, что тепловыделение двух камней *Intel Core 2 Extreme X6800* может достигнуть критического порога 150 Вт. Конечно, все эти расчеты применимы только для процессоров со стандартным, «боксовым» охлаждением. Оверклокеры же, выбрав эффективную систему охлаждения, могут самостоятельно достичь нужного уровня частот. По логике вещей, AMD могла бы использовать аналогичную схему и собрать в одном корпусе два *AMD Athlon 64 X2* и получить инновационный AMD Athlon 64 X4, но здесь опять же роль играет сильное тепловыделение.

Нужно помнить, что главным достоинством архитектуры *Conroe* был именно низкий температурный порог, чего нельзя сказать об аналогичных решениях от AMD. Один только *AMD Athlon FX-62* чего стоит – его одного хватает на 120 Вт тепла. Стоит в данном случае обратить внимание и на архитектуру – Intel Core 2 Duo изготовлен с использованием 65 нм техпроцесса, в то время как AMD Athlon 64 – с использованием 90 нм. В итоге при разработке AMD Athlon 64 X2 тактовую частоту пришлось бы значительно снизить. Если сравнивать внешне Intel Core 2 Extreme QX6700 с предшественниками, то явные отличия фактически невозможно найти. Четырехъядерный процессор можно выделить только лишь благодаря маркировке или расположению резисторов с тыльной стороны. Как ни крути, а все камни, начиная с *Intel Pentium 4*, изготовлены на текстолитовых пластинках идентичного размера и прикрыты металлическими крышками для защиты кристалла от скола и повреждений. Более того, подобная конструкция ведет свое начало со времен старого доброго *Intel Pentium III*...

ВОПРОС СОВМЕСТИМОСТИ



Стоит учесть, что не все материнские платы в первоначальном варианте поддерживают четырехъядерные процессоры *Intel MultiCore*. Конечно, такой недочет «лечится» путем перепрошивки *BIOS*, но если тебе не хочется иметь дело со столь утомительным и опасным процессом, лучше предварительно проконсультироваться у продавца и изучить техническую информацию на официальном сайте.

Разгон

Intel Core 2 Extreme QX6700

Двуядерные процессоры уже давно перестали быть чем-то неординарным. Каждый высокопроизводительный компьютер просто должен быть оснащен процессором с поддержкой многозадачности. Но сегодня им на смену приходят четырехъядерные решения. Взять тот же *Core 2 Extreme QX6700*, чей разгонный потенциал мы и изучим.

Текст: Евгений Попов /Popov.e@gameland.ru/

Спецификации

Технология производства, нм	65
Частота ядра, GHz	2.66
Кол-во ядер	4
Кэш L2, Kb	2 x 4096
Частота шины, MHz	266 QP
Коэффициент умножения	10
Сокет	LGA775
Типичное тепловыделение, Вт	110-130
EM64T	есть
Hyper-Threading	нет
Virtualization Technology	есть
Поддержка EIST	есть

Результаты

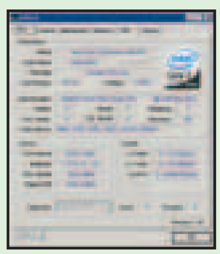
	до	после
Частота ядра	350MHz	450MHz
SuperPI mod 1.5, 4M	91 с	59 с
Тест F.E.A.R., 800x600	91FPS	102FPS
Тест 3DMark'06, CPU Score	3997	4344

Конфигурация

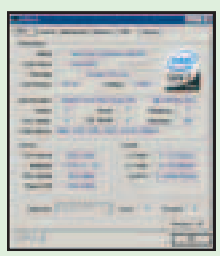
Материнская плата: ASUS P5W64 WS Professional
Кулер (общие тесты): Foxconn CMI-775-4B
Кулер (разгон): Zalman Reserator 1 Plus
Видеокарта: 512Mb, ASUS EAX1900XTX
Память: 2x512Mb, Kingston HyperX DDR2-900 (KHX7200D2K2/1G)
Винчестер: 80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm
Блок питания: 450W, Floston

У нас в руках оказался инженерный образец с маркировкой Intel Confidentional. Ядро, на основе которого построен первый четырехъядерный процессор, называется *Kentsfield*. В этом случае мы имеем дело с банальной схемой «два в одном», то есть архитектура не является инновационной. Под металлической крышкой скрываются расположенные рядом кристаллы *Intel Core 2 Duo E6700* – подобная структура была использована еще в *Intel Pentium D*. Сам процессор *Intel Core 2 Extreme QX6700* работает на достаточно низкой частоте – всего 2.67GHz. Столь невысокий порог объясняется общим тепловыделением. Все-таки два ядра *Conroe* дают 120 Вт живого тепла. Для охлаждения такого монстра придется использовать мощную систему охлаждения – стандартные (боксовые) кулеры с трудом справляются со своей задачей.

Повышение частот процессора осуществлялось без помощи программных средств. Параметры процессора менялись непосредственно в системе BIOS, после чего производился тест на стабильность с помощью 3D Mark'06. Первое, на что стоит обратить внимание, – это свободный множитель Intel Core 2 Extreme QX6700. Возможность с максимальной гибкостью увеличить производительность ЦП предоставлялась и на *Intel Core 2 Extreme X6800*. Температура процессора после часа работы под сильной нагрузкой достигла 67 градусов. Чтобы процессор не перегревался, мы воспользовались системой водяного охлаждения *Zalman Reserator*. Для разгона подойдет любая материнская плата с высоким порогом FSB. Мы использовали платформу *ASUS P5W64 WS Professional* на основе набора системной логики *Intel P965*. Разгон производился следующим образом: в BIOS'е плат постепенно повышалась частота процессора. Если система проходила тест на стабильность, то увеличивалась частота FSB, то есть системной шины. Как только система упиралась в очередной порог, где не помогали вариации на тему «частота ЦП/частота FSB», то мы прибегали к методике повышения напряжения на ядре. Для Intel Core 2 Extreme QX6700 оно по умолчанию равнялось 1.3V. Нам же в процессе разгона пришлось поднять напряжение практически до отметки 1.5V. В результате разгона итоговая частота FSB достигла порога 362MHz. Итоговый результат составил 3620MHz. Тестирование мы произвели с помощью утилиты ***SuperPI*** (считалось число «пи» до двух миллионов знаков после запятой, а результатом служило время выполнения теста), бенчмарка 3D Mark'06 (встроенный тест процессора) и игровой платформы ***F.E.A.R.*** (на разрешении 800x600 точек, дабы максимально нагрузить ЦП, а не видеокарту).



Утилита CPU-Z весьма наглядно отображает все характеристики процессора.



В результате разгона мы подняли рабочие частоты на максимум – именно от этого параметра будет зависеть производительность процессора.

КОДЫ



Another World

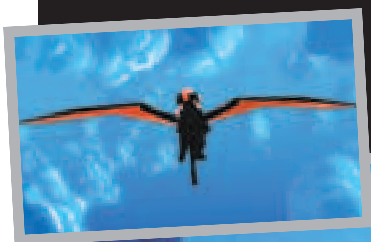
В начале этого года вышло коллекционное издание Another World, включающее в себя оригинальную версию игры и ее римейк (2006 г.). Мы приводим коды открытия эпизодов для обеих версий. И там, и там нужно выбрать пункт "Continue" в главном меню, нажать "Access Code", затем ввести сам чит.

Версия 1991 года:

LDKD
HTDC
CLLD
FXLC
KRFK
XDDJ
LBKG
KLFB
TTCT
DDRX
TBHK
BRTD
CKJL
LFCK
BFLX
XJRT
HRTB
HBHK
JCGB
HHFL
TFBB
TXHF
JHJL

Версия 2006 года:

KBAB
KNNN
KFBN
HPBC
XACN
KNTC
CKKB
KNAG
XBBT
BGAF
RNTA
FXKC
RABH
ARFA
FRPX
AKFN
GKHH
PPCP
BBRX
PNHA
NFKX
XTRP
HRPN
HNHA
TCGN
NRPB
PFNN
CRGN
PXHF
XXKF
THTK
CATK
KFCA





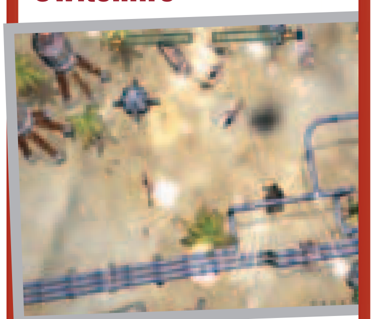
Avatar: The Last Airbender



В меню "Extras" выбираем пункт "Code Entry", где вводим нижеприведенные коды:

- 34743 – двойной урон;
- 53467 – бесконечная скрытность;
- 23637 – бесконечные медяки;
- 24463 – бесконечная Чи;
- 94677 – бесконечное здоровье;
- 54641 – поражение с одного удара;
- 97831 – галерея с концепт-артами персонажей.

Switchfire



Набирай читы прямо во время игры:

- killthecat – дополнительная жизнь;
- videogamehero – бессмертие;
- parley – остановить стрельбу;
- missingfeature – все оружие.

Europa Universalis III



Активация консоли:
1. Зажать "ALT" и набрать 21 на цифровой клавиатуре.
2. Просто во время игры нажать «тильду» – "~".
Коды:

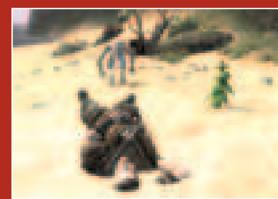
- event <номер> – запустить событие;
- pirate – пираты;
- cash – деньги;
- stability – стабильность;
- prestige – престиж;
- spy – шпионы;
- diplomat – дипломаты;
- missionary – миссионеры;
- merchant – торговцы;
- colonist – колонисты;
- vNative – атака туземцев;
- fow <on или off> – туман войны;
- discover <название провинции> – открыть указанную провинцию;
- undiscover <название провинции> – сделать указанную провинцию неизвестной;
- revolt <название провинции> – поднять мятеж в указанной провинции;
- invest <технология> <сумма> – вложить в указанную технологию энную сумму;
- fullscreen – полноэкранный режим;
- morehumans – эффект неизвестен.

Ниже приводятся коды технологий, необходимые для ввода чита invest:

land_tech
naval_tech
production_tech
trade_tech
government_tech
country_morale_tech
advisor_arrived_tech
ledger_naval_tech
ledger_production_tech
ledger_goverment_tech
cureent_tech

HINTS & EASTER EGGS

GOTHIC 3



Камни телепортации
Миртана (Myrtana)
Ардея (Ardea):
1. На столе прямо после входа в город, за которым стоит Хамлар.
2. На крыше хижины Джека.

Фаринг (Faring):
В конце пещеры на камне. Сама пещера находится у входа в населенный пункт (там, где стоит Роко).

Гельдерн (Geldern):
1. У торговца-ассассина Мизро.
2. Из южных ворот в направлении лесного лагеря.

Гота (Gotha):
1. В сундуке в доме Портоса.
2. Лежит южнее замка Готы, в кузнице справа на столе.

Кап Дун (Kap Dun):
Лежит на складе Уркрасса.

Тронный зал Робара:
В Венгарде у мага Огня Каррипто на столе.

Монтера (Montera):
1. В доме справа от дома главы наемников Марика (там живет испуганный раб).
2. У Йорика в инвентаре.

Немора (Nemora):
1. В сундуке справа от восточного входа в Немору.
2. У Мага Огня Треслотта.

Окара (Okara):
1. У паладина Роланда в инвентаре.
2. Лежит напротив входа в хижину на камне.

Реддок (Reddock):
Нужно выполнить соответствующий квест. Камень лежит в ящике около гоблина.

Сильден (Silden):
1. У Громпеля в инвентаре.
2. Руна лежит перед одной из вертикальных каменных глыб около круга камней неподалеку от города.

Трелис (Trelis):
1. У ассассина Хабира в Трелисе.
2. В сундуке за святыней Белиара, которая расположена супротив южного выхода.

Храм Венгарда (Vengard):
1. В Готе – в пещере у замка – доставляет к храму Инноса.
2. В башне мага Огня Каррипто на алхимическом столе.

Варант (Varant)
Лаго (Lago):
В руинах дома рядом с ареной.

Мора Сул (Mora Sul):
1. В инвентаре торговца-ассассина Ильи.
2. За выполнение квеста о поимке.

Бакареш (Bakaresh):
1. Лежит на колодце рядом с Сильвио в южной части города.



Neverwinter Nights 2

Наконец-таки в интернете появился полный список кодов для NWN 2! В позапрошлом номере мы публиковали лишь доступную на тот момент часть.
Во время игры нажми "~" (тильду), откроется консоль. Набери "DebugMode 1" (с учетом регистра!), включится режим читов. Затем вводи указанные ниже коды – также с учетом регистра.
В некоторых версиях консоль включается так: зажимается "Shift", затем быстро жмется "~" и "?" («английский» знак вопроса, что слева от правого «шифта»).

- irolltwenties – 20 во всех параметрах и новый меч; дальнейшее повышение в уровнях невозможно;
- dm_givegold <сумма> – получить указанную сумму денег;
- givespell <заклинание> – получить указанное заклинание;
- givexp <количество> – получить энное количество опыта;
- givefeat <2–500> – добавить указанный фит выбранному персонажу;
- giveitem <код предмета> – получить определенный предмет;
- dm_god – неуязвимость.

Примечание: код бессмертия надо вводить для каждого персонажа по отдельности. Режим бога может выключиться после посещения каких-нибудь мест или просмотра каких-нибудь скриптовых роликов. Придется вводить еще раз.

- SetCHA <число> – изменяет численное выражение параметра Харизма;
- SetCON <число> – изменяет численное выражение параметра Телосложение;
- SetDEX <число> – изменяет численное выражение параметра Ловкость;
- SetSTR <число> – изменяет численное выражение параметра Сила;
- SetINT <число> – изменяет численное выражение параметра Интеллект;
- SetWIS <число> – изменяет численное выражение параметра мудрость;
- dm_unlockcamera – позволяет лучше скролировать камеру;
- polymorph <номер> – превратить подконтрольного персонажа в то или иное создание;
- Unpolymorph – возвратить персонажа в нормальное состояние;
- rs ga_alignment(-1,0) – увеличить на одно очко приближенность к Злу;
- rs ga_alignment(-1,1) – увеличить на одно очко приближенность к Хаосу;
- rs ga_alignment(1,0) – увеличить на одно очко приближенность к Добру;
- rs ga_alignment(1,1) – увеличить на одно очко приближенность к Порядку.

- rs ga_influence (<x,y>) – увеличить влияние над выбранным персонажем:

(1,150) Khelgar
(2,150) Neeshka
(3,150) Elanee
(4,150) Qara
(5,150) Sand
(6,150) Grobnar
(7,150) Casavir
(8,150) Bishop
(9,150) Shandra Jerro
(10,150) Construct
(11,150) Zhjaeve
(12,150) Ammon Jerro
(13,150) Bevil

- rs ga_party_limit(6) – изменяет лимит на количество соратников, 6 – максимально возможное значение;
- rs ga_time_advance (<часы, минуты, секунды, миллисекунды>) – изменить время;
- rs kr_influence – открыть редактор показателя «влияние»;
- rs kr_roster_edit – позволяет менять состав группы в любое время (список персонажей прилагается);
- Set Appearance <код> – задать персонажу определенный тип внешности (список кодов смотри в секции "res ref" файла 2da).

DMZ: North Korea

В папке "\dmz north korea\system" открой файл "user.ini" (предварительно не забудь сделать резервную копию). Найди строчку "F3" под заголовком "[Engine.Input]". Пропиши "F3=Type". Во время игры нажми "F3" и набери "god", чтобы включить режим бога.



СТАРОЕ&ДОБРОЕ



ДЛЯ МУЖЧИН

Привет.
Каждый месяц наступает такой день, когда тянуть со сдачей рубрики «Ретро» более нельзя. Тогда я сажусь и решаю, чем бы порадовать дорогого читателя, о каком бы еще славном творении ему напомнить? И знаешь, трудностей с выбором игры не возникает – несмотря на то, что веду рубрику порядка двух лет и, казалось бы, обо всем самом интересном уже рассказал. Ничего подобного! Давеча мелькнула мысль: а не сделать ли выпуск «Ретро» тематическим? Ну, к примеру, посвятить его дню влюбленных – 14 февраля и поведать об игре с красивой романтической историей. Потом, правда, передумал – во-первых, номер мартовский, во-вторых, много ли ты знаешь игр с любовной линией? То-то и оно! На ум приходит разве что ***Final Fantasy VIII***, но о ней уже писали. А вот еще один хороший праздник – 8 марта. Нет, правда, почему бы в женский день не побаловать девушек рецензией на старую игрушку? Увы, как я ни пыжился, вспомнил лишь один проект, искренне любимый дамами. ***The Sims***. О'кей, сказал я сам себе, почему бы и нет. Разыскал на антресолях диск, установил, запустил. Спустя полчаса от бормотания симов и чрезмерно частой уборки туалетов у меня разболелась голова. Пришлось выключить. По счастью, вместе с The Sims я обнаружил ***Commandos: Behind Enemy Lines***. Прошел две миссии – головная боль исчезла, прошел еще парочку – и здорово развеселился. Поэтому черт с ними, с девушками, сегодня будем говорить о бравых коммандос. С 23 февраля вас, мужики!

Иван Гусев, ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
ОБЪЕМ	Один CD
ДАТА ВЫХОДА:	31 июля 1998 года

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

ПОЛЗКОМ – НАВСТРЕЧУ ПОБЕДЕ

Издательство **Eidos Interactive** преподносило ***Commandos: Behind Enemy Lines*** как инновационную тактическую стратегию в реальном времени. Многие геймеры ждали от нее жарких схваток с фрицами и были жестоко обмануты. Однако – удивительное дело! – никто особо не жаловался. Пусть даже Commandos оказалась совершенно другой игрой, она нравилась буквально всем. Впрочем, к жанровой принадлежности этого проекта мы вернемся позже.

ОТРЯД КОММАНДОС

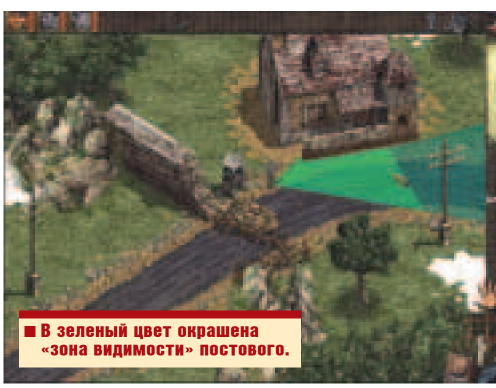
Как следует из названия игры, она посвящена суровым будням первоклассных вояк. Небольшой отряд из шести человек – зеленого берета, снайпера, водителя, морпеха, сапера и шпиона – устраивает бесчисленные диверсии в тылу врага.

Обилие миссий впечатляет: бравой шестерке приказывают уничтожить мост, спасти пленных союзников, ликвидировать эсэсовских военачальников, затопить вражеские подводные лодки. Чтобы добиться успеха в каждом из них, придется ловко использовать навыки всех членов команды. К примеру, только водитель умеет управлять транспортными средствами. Вывезти товарищей после удачного саботажа – его задача. Морпех отвечает за переправы. Он повсюду таскает с собой акваланг и надувную лодку, так что любая водная преграда для него – сущий пустяк. Если же нужно незаметно пробраться во вражеский стан, на помощь придет шпион. Добудь ему форму немецкого офицера, и он примется отвлекать патрульных. Шпион также умеет подлечивать раненых товарищей. Кроме того, в его арсенале есть шприц с ядом. Один укол – и фриц отправится на небеса.

УРОК ИСТОРИИ

В начале Второй мировой в Англии сформировали подразделение коммандос. Британцы справедливо полагали, что победа зависит не только от успеха на передовой, но и партизанской деятельности в тылу врага. И хотя в ***Commandos*** хватает вымысла, большинство миссий основано на реальных событиях. Так что, хорошенько изучив каждую из них, ты сможешь удивить своего учителя истории.

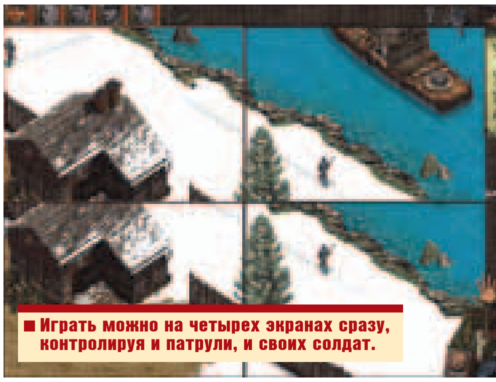


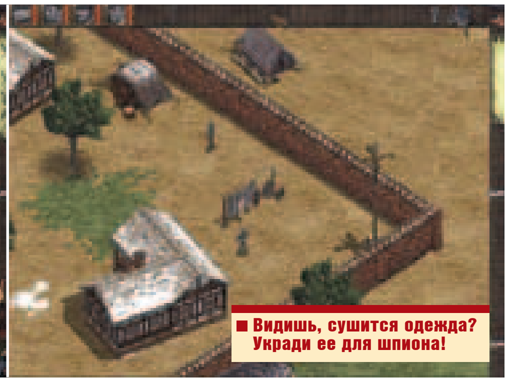


■ В зеленый цвет окрашена «зона видимости» постового.



■ Кто сказал, что в Commandos нет спецэффектов?!


■ Играть можно на четырех экранах сразу, контролируя и патрули, и своих солдат.


■ Видишь, сушится одежда? Укради ее для шпиона!

МЕЛКИЕ ПАКОСТИ

Как правило, для успешного завершения каждой операции необходимо выполнить сразу несколько заданий. Например, в одной из миссий командование требует уничтожить дамбу. Придется раздобыть офицерскую форму для шпиона, отрубить ток, пущенный по колючей проволоке, украсть взрывчатку, взорвать дамбу и, наконец, скрыться на грузовике. Причем одна нелепая ошибка может привести к гибели всех членов команды. Так что не удивляйся, если даже самое простенькое поручение отнимет у тебя не один час.

Шуметь в тылу врага, сам понимаешь, не рекомендуется. Нужно постоянно прятаться и перепрятываться, выжидать и наносить противнику точечные удары. К счастью, иногда разрешат похулиганить. Как здорово вытащить бочку с горючим на дорогу, где проходит патруль, укрыться поблизости, дождаться вражеских солдат, а затем выстрелить в бочку, ликвидировав за секунду целый отряд! Помню, был у меня забавный случай. Я заставил сапера подползти к воротам немецкой базы, заложил взрывчатку у входа, а потом поднял бойца, позволив его обнаружить. Немцы со всех сторон рванулись к саперу, тот – наутек. План сработал идеально: когда десяток фрицев достигли ворот, прогремел взрыв. От охраны лагеря не осталось и следа. Впрочем, куда чаще приходилось сидеть в засаде, следить за часовым, чтобы в один прекрасный момент подбежать к нему сзади и мигом прикончить.

СЛЕПОЙ СПЕЦНАЗ

Несмотря на многие достоинства Commandos, недостатков у игры также хватает. Довольно часто вражеские часовые не замечают, как неподалеку убивают их товарищей. Впрочем, искусственный интеллект братьев по оружию порой раздражает не меньше. У бойцов серьезные трудности с нахождением пути на карте. Допустим, ты прикажешь зеленому берету перебежать из одной точки в другую. Бравый вояка тотчас ринется напрямик, не обращая внимания на вооруженных патрульных. Не уступает напарнику в глупости и морпех. Он то и дело утыкается носом в причал и барахтается в воде до тех пор, пока ты не выведешь его на сушу. Коммандосам также не знакомо чувство самосохранения. По ходу игры частенько приходится переключаться между персонажами. Пока шпион, управляемый тобой, исследует территорию, остальные «курят», где их оставили. Если мимо проходит патруль, никто не утруждается маскировкой или выбором подходящего укрытия. Уж лучше смерть, видимо, думают воины.

Впрочем, к подобным нюансам AI быстро привыкаешь. Вскоре ты уже не бросаешь подчиненных «в чистом поле», а прежде чем переключиться на другого бойца, отводишь в укрытие всех, кто временно не задействован в операции.

БОЛЬШОЙ ОБМАН

Возвращаясь к жанру Commandos, необходимо отме-

План сработал идеально: когда десяток фрицев достигли ворот, прогремел взрыв

COMMANDOS В ЛИЦАХ



Познакомимся поближе с двумя самыми интересными коммандос. Вспыльчивый ирландец Джек О'Хара (он же «Зеленый берет») до войны был чемпионом по боксу. Его повысили до сержанта после операции, в ходе которой он голыми руками прикончил 16 нацистов. Выходец из аристократической семьи Френсис Вулридж (он же «Снайпер») на олимпийских играх 1936 года в Берлине выиграл золотую медаль в стрельбе. Вулридж считается одним из лучших снайперов в мире, и не удивительно, что его пригласили в спецотряд.




■ К концу миссии эта дамба будет уничтожена.

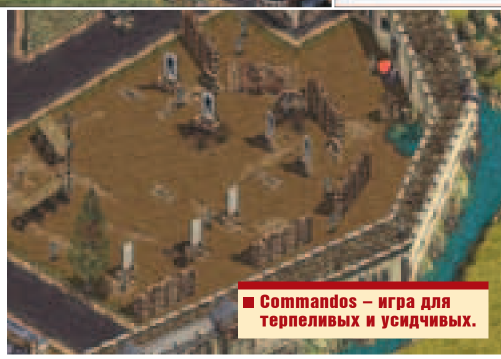

■ Атака на штаб напоминает сцену из кинофильма «Грязная дюжина».



■ Транспортом может управлять только водитель.



■ Новый год. Фрицы пошли за елочкой.



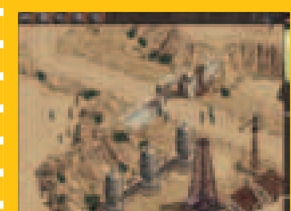
■ Commandos – игра для терпеливых и усидчивых.



■ За аккуратное прохождение миссии награждают.

ПЛОСКИЕ, НО ГОРДЫЕ

Графика в *Commandos* двухмерная, но симпатичная. Камеру можно вращать и приближать до тех пор, пока солдаты не превратятся в угловатых уродцев. Зато когда морпех в надувной лодке пересекает речку, и фашисты начинают по нему стрелять, на воде «пляшут» фонтанчики брызг. В 1998 году подобные спецэффекты в стратегиях впечатляли неимоверно.



тить, что мы имеем дело не с тактической стратегией, а с изощренной головоломкой! Да-да, я не шучу. У каждой миссии есть один, изредка два способа прохождения, а потому нужно внимательно слушать брифинг и запоминать все, что от тебя требуют разработчики. Самодеятельность не приветствуется. К примеру, если ты похитил у немцев динамитную шашку и израсходовал ее впустую, придется перезагружаться. Иначе нечем будет подрывать мост – другой динамитной шашки уже не дадут. Подобные ограничения встречаются в каждой миссии. Жалко, конечно, но ничего не поделаешь – разработчики явно боялись, что из-за чрезмерной свободы игровой баланс полетит в тартарары, и Commandos станет неинтересной.



Игра спровоцировала появление на свет целой армии клонов. Однако повторить успех не сумел никто (разве только немецкая студия **Spellbound** в свое время приятно удивила вестерном ***Desperados***). Видимо, есть в Commandos что-то особенное. Будет время – разыщи диск и убедись сам. Правильный журнал плохую игру не посоветует.

Нужно постоянно прятаться и перепрятываться, выжидать и наносить противнику точечные удары



■ Каждая карта – паззл с одним вариантом решения.



■ Приятная деталь: Commandos дружит с Windows XP.

ЛУЧШАЯ ИСПАНСКАЯ КОМАНДА

НЕТ, ЭТО НЕ «РЕАЛ», ЭТО PYRO STUDIOS

Вопрос на засыпку: много ли ты знаешь игр, сделанных в Испании? Ну-ка напряги извилины! Кто сказал *Severance: Blade of Darkness*? Отлично! *Runaway: A Road Adventure*? Зачет! *Scrapland* – да, верно. Еще варианты есть?



Все вышеназванные проекты хорошо знакомы геймерам. Однако по уровню народной любви ни один из них не может сравниться с ***Commandos: Behind Enemy Lines***. Как ни крути, а это самая популярная и коммерчески успешная игра, созданная испанцами. Не удивительно, что в родном Мадриде **Pyro Studios** является таким же объектом гордости, как и футбольный клуб «Реал».

ЛЮБИМЫЕ ФИЛЬМЫ О ВОЙНЕ

Разработка Commandos: Behind Enemy Lines началась в 1996 году, вскоре после того как несколько толковых парней организовали компанию Pyro Studios. Испанцы очень ответственно отнеслись к дебютному проекту. К сотрудничеству привлекли небольшую группу историков, которые консультировали игроделов по всем вопросам. Впрочем, вдохновение разработчики черпали не только из мемуаров ветеранов и специализированных энциклопедий. Сотрудники Pyro Studios также изучали фильмы о Второй мировой войне. А некоторые, такие как «Мост через реку Квай», «Спасение рядового Райана», «Пушки острова Наварон» и «Великий побег», внимательно пересматривали по несколько раз – с карандашиком в руках, чтобы делать пометки. Не удивительно, что заимствования из кинематографа видны невооруженным взглядом. К примеру, четвертая миссия Commandos, в которой британские диверсанты атаковали виллу-штаб, здорово напоминает операцию, показанную в голливудской классике «Грязная дюжина».

СВАСТИКА ПОД ЗАПРЕТОМ

Создание Commandos: Behind Enemy Lines вылилось примерно в 900 тысяч евро – неплохой бюджет для дебютной игры. При этом затраты многократно окупились.

1 июля 1998 года английское издательство **Eidos Interactive** выпустило Commandos в свет. Игра имела оглушительный успех в Европе, Австралии и Америке. Она возглавила рейтинги продаж в Великобритании, Испании, Германии, Франции, Италии, Голландии, Бельгии, Австрии, Польше.

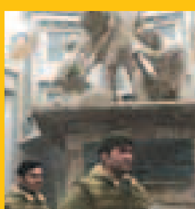
Любопытный факт: для немецкого рынка, печально известного суровой цензурой, пришлось сделать специальную версию игры. В ней не было нацистской символики, крови и даже трупов. Солдаты, павшие от пули, ножа или инъекции яда превращались в маленькие надгробия. Что касается оригинальной версии, то ее в Германии объявили вне закона – за использование знаков запрещенных организаций (имеется в виду фашистская свастика).

Только за первые полгода Commandos разошлась по миру тиражом в 900 тысяч экземпляров. Всего же было продано более одного миллиона копий. Для Испании это настоящий рекорд. Не побит он и до сих пор, то есть спустя почти 10 лет после дебюта игры на экранах мониторов.

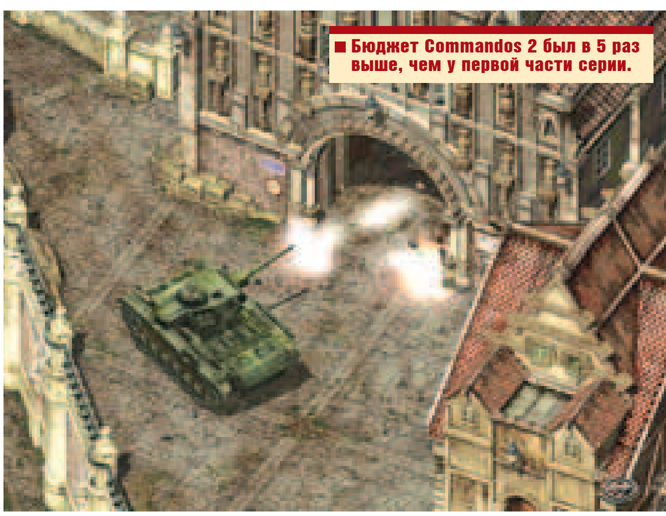
Увы, ***Commandos 2*** и ***3*** не смогли конкурировать по популярности с Behind Enemy Lines. Надеемся, когда дело дойдет до Commandos 4 (а это обязательно случится), испанцы вдохнут жизнь в чахнущий сериал.

COMMANDOS 4 В ПЛАНАХ НЕТ

Несмотря на хилые продажи прошлогоднего, откровенно провального шутера ***Commandos Strike Force***, дела у компании идут неплохо. В ее штате трудятся 125 человек. Работа кипит сразу над несколькими проектами. Испанцы доделывают технические демки двух игр: стратегии для PC и экшена для консолей нового поколения. Плюс дописывают дизайн-документ для еще одного проекта. Ни одна из запланированных игр к серии ***Commandos*** отношения не имеет. Поговаривают, студия пока не собирается возвращаться к героям, принесшим ей признание.



■ Strike Force поставила крест на Commandos?



■ Бюджет Commandos 2 был в 5 раз выше, чем у первой части серии.



■ Из-за обилия флагов со свастикой у Commandos были большие проблемы в Германии.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАРТЕ?

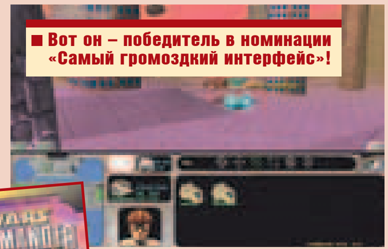
2000

Star Wars: Force Commander

Жанр:	Real-Time Strategy
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Ronin Entertainment
Объем:	Один CD
Дата выхода:	22 марта 2000 года



■ Плохую игру не спасут даже AT-AT.



■ Вот он – победитель в номинации «Самый громоздкий интерфейс»!



По мнению многих критиков, ***Star Wars: Force Commander*** – худшая из игр, действие которых происходит во вселенной «Звездных войн». Впрочем, сей факт не помешал ей прекрасно дебютировать по всему миру и продаться неплохим тиражом. Геймеры так долго ждали эту стратегию в духе ***StarCraft***, что проигнорировали предупреждения о низком качестве проекта. О чем потом горько пожалели. Force Commander «передержали» в разработке, и трехмерный движок откровенно устарел. Неудобный интерфейс мешал эффективно управлять юнитами (непростительная ошибка для RTS!), а камера постоянно выбирала наихудший ракурс из всех возможных. К тому же примитивные техно-ремиксы знаменитых музыкальных тем из оригинальной трилогии «Звездные войны» вызывали головную боль. От быстрого забвения игру не спас даже неплохой сюжет, в котором рассказывалась история штурмовика, переметнувшегося на сторону повстанцев.

2000

Star Trek: Armada

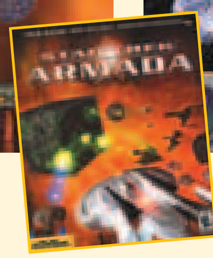
Жанр:	Real-Time Strategy
Издатель:	Activision
Разработчик:	Activision
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Март 2000 года



■ Armada – очень красивая игра.



■ Люди против боргов: кто кого?

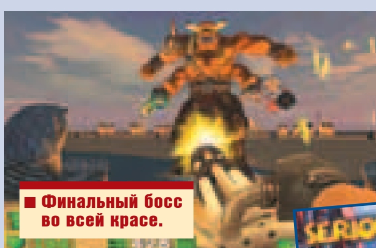


В 2000 году было выпущено сразу шесть игр, действие которых разворачивалось во вселенной ***Star Trek***. Дело в том, что права на многочисленные телесериалы «Звездный путь» тогда принадлежали четырем разным издательствам. Наибольшего успеха из шестерки добилась стратегия в реальном времени ***Star Trek: Armada***. Она отличалась запутанным сюжетом, повествующим о том, как борги покорили Землю. Лишь с помощью машины времени экипажу звездолета «Энтерпрайз» удалось спасти планету. Что касается геймплея, то он, напротив, оказался довольно простым и понятным. В игре фигурировали четыре расы, каждая из них обладала собственной базой, флотом и супероружием. У землян, к примеру, имелась «пушка», которая замораживала вражеские корабли на короткое время. Star Trek: Armada радовала глаз симпатичной картинкой, а бои в космосе сопровождались яркими спецэффектами – в общем, фэнам «Звездного пути» все очень понравилось.

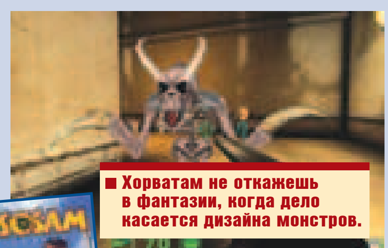
2001

Serious Sam: The First Encounter

Жанр:	First-Person Shooter
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Croteam
Объем:	Один CD
Дата выхода:	23 марта 2001 года



■ Финальный босс во всей красе.



■ Хорватам не откажешь в фантазии, когда дело касается дизайна монстров.



Serious Sam был «темной лошадкой», на которую, по большому счету, никто не ставил. Еще до выхода игры многие критики навесили на нее ярлык «клон ***Doom***» и посмеивались: «Кому в наше время нужно *такое*?» Как оказалось, очень-очень многим. Хорватская компания **Croteam**, о существовании которой до релиза Serious Sam не знали даже на родине, создала веселый забористый шутер. Количество монстров на уровне исчислялось сотнями. Боеприпасов хватало с избытком. Бравый вояка Сэм Стоун отпускал шуточки в духе Дюка Нюкема, палил из пушки по здоровенным быкам и прочим гуманоидам – словом, забавлялся, как умел, и про нас не забывал. Критики сменили гнев на милость, геймеры аплодировали стоя. А поскольку ко всему прочему в магазинах Европы и Америки хорватский шедевр продавали по бюджетной цене, Serious Sam вихрем ворвался в TOP10 большинства игровых чартов мира.

5 ЛЕТ НАЗАД

PREY БОРЕТСЯ ЗА ЖИЗНЬ



Так выглядел Prey в 1997 году…



…а так Prey выглядит сегодня.

В 1997 году студия **3D Realms** представила публике шутер ***Prey***. Создатели мегаблокбастера ***Duke Nukem 3D*** обещали графику лучше, чем в ***Unreal***, и чуть ли не тотальную интерактивность окружения. Спустя некоторое время проект «заморозили». При этом многие игроки решили, что попрощались с Prey навсегда. Как оказалось, напрасно. В марте 2002-го в интернет просочились слухи: игру передали в руки разработчиков экшена ***Rune*** – компании **Human Head Studios**. Источник также сообщил, что авторы используют движок ***Doom 3***. 3D Realms не стала ни опровергать, ни подтверждать информацию, и спустя некоторое время о Prey снова благополучно забыли. Только в 2005 году, когда игру вновь анонсировали, стало ясно: слухи были абсолютной правдой.

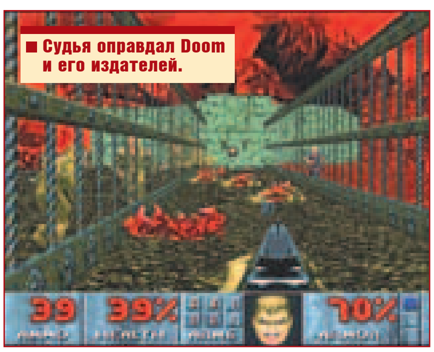
ДАМОЧКИ ЛЮБЯТ THE SIMS



The Sims – №1 в мире.

Компания **Electronic Arts** похвасталась успехами ***The Sims***. Повод был нешуточный – забава, придуманная **Уиллом Райтом** (Will Wright) и разработанная **Maxis Software**, стала самой продаваемой компьютерной игрой в истории человечества. За два года с момента релиза она разошлась тиражом в 6.3 миллиона экземпляров. Если же учитывать все адд-оны, получится умопомрачительная цифра – 13 миллионов. Успеху способствовал и тот факт, что игра была переведена на 13 языков, а потому пользовалась огромным спросом по всему миру.
The Sims установила и еще один рекорд. Ее признали самой популярной компьютерной игрой среди женщин. Согласно исследованиям Electronic Arts, свыше 50 процентов поклонников веселых человечков принадлежали к слабому полу.

DOOM НИ В ЧЕМ НЕ ВИНОВАТ



Судья оправдал Doom и его издателей.

В 1999 году двое американских подростков устроили тир в собственной школе – они застрелили дюжину учеников и одного учителя. После чего покончили жизнь самоубийством. Эта бессмысленная бойня шокировала весь мир. Когда стали разбираться в причинах случившегося, подозрение, как обычно, пало на электронные игры. Ведь убийцы были большими поклонниками ***Doom***!
По совету юристов семья погибшего учителя **Дэйва Сандерса** (Dave Sanders) подала многомиллионный иск против ряда компаний-издателей, включая **Activision**, **Nintendo of America**, **Acclaim** и **Atari**. Родственники настаивали на том, что игры пропагандируют насилие и заставляют подростков браться за оружие. К счастью, федеральный судья **Льюис Бэбкок** (Lewis Babcock) посчитал подобные заявления бредом. В начале марта 2002 года он отклонил иск, сказав: «Двое убийц (и только они!) повинны в смерти учителя».

10 ЛЕТ НАЗАД



Monolith крови не боится.

КРОВАВАЯ БАНЯ

7 марта 1997 года компания **Monolith Productions** объявила о выходе shareware-версии шутера ***Blood***. Скачать игру можно было с сайта **www.blood.com**, в магазины же ее планировали завезти только летом. По случаю релиза исполнительный директор Monolith **Джейсон Холл** (Jason Hall) хвастал перед журналистами:
*– Blood – это мечта геймеров. В последнее время никто не мог превзойти **Doom 2**. Никто, кроме нас! В мультиплеере «Кровавая баня» двое игроков могут за 15 минут набрать сотню фрагов! Blood вообще самая жестокая игра из всех, когда-либо созданных.*



О да, NFS 2 была красива!

БЫСТРЕЕ НА 50%

В марте издательство **Electronic Arts** выпустило сиквел гоночного хита ***Need for Speed***. Вторая часть появилась в версиях для операционки **Windows 95** и приставки **PlayStation**. Релиз игры сопровождался масштабной рекламной кампанией. EA похвалялась новым движком, более широкими трассами и общим увеличением скорости машин на 50 процентов!
В числе новых «железных лошадок», лицензированных для гоночной аркады, значились Ferrari F50, McLaren F1, Jaguar XJ220 и другие звезды выставок автопрома. Реклама пошла на пользу продажам ***Need for Speed 2***, хотя критики приняли игру довольно прохладно.

НОВЫЕ ПЕСНИ О СТАРОМ

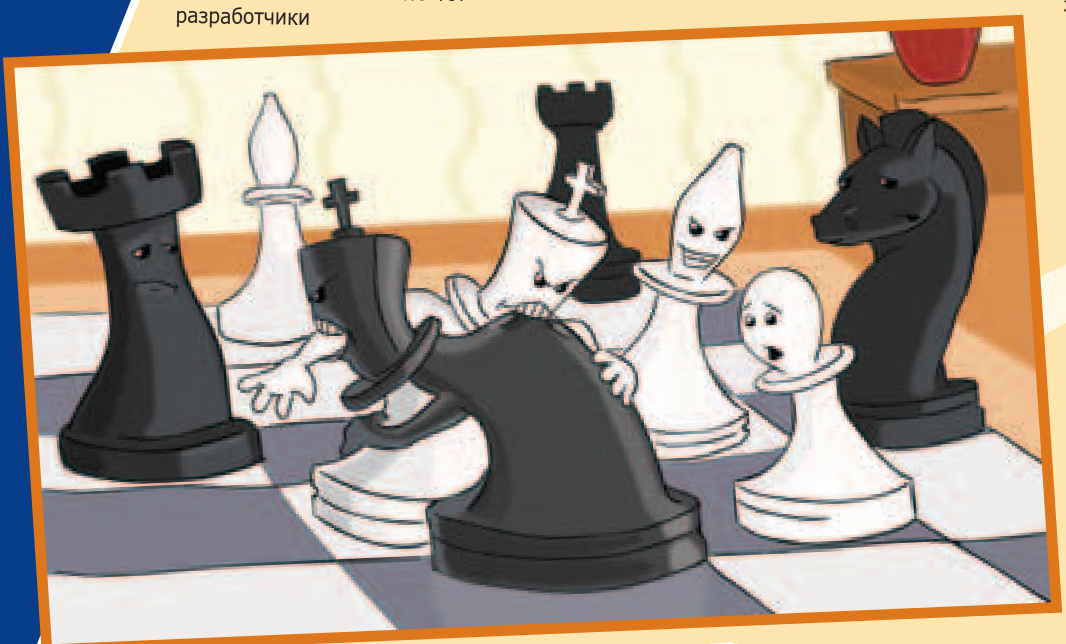


Текст: Саша Глаголев

Артикул: GMS023D55
Наименование: Шахматы магнитные дорожные
Раздел: Настольные игры
Цвет: Черно-белый
Материал: Жесть, пластмасса
Размер: 25х25 см
Разработчик: Древнеиндийские мудрецы
Требования к компьютеру: Компьютер просьба не беспокоить

Дистрибутив игры представляет собой коробку с набором скупо обработанных фигурок двух цветов, оснащенных магнитами, и клетчатое поле битвы, разбитое вместо привычных еще по «Героям меча и магии» шестиугольников на квадраты. Сразу настораживает, что индийские разработчики даже не удосужились приложить к набору с игрой краски, чтоб каждый желающий разукрасил фигурки по своему вкусу, как это полагается во всех приличных варгеймах. Кстати, о фигурках. Фантазия разработчикам и тут отказала. Юниты вражеских армий похожи друг на друга как две капли воды. Если бы не цвет, чужое войско было б невозможно отличить от собственного. Особенно это касается пехотинцев, которые получились настолько одинаковыми, что даже не знаю, как их и назвать. Прямо не пехотинцы, а пешки какие-то!

Одновременно на поле может находиться до шестнадцати юнитов с каждой стороны, что, конечно, и в подметки не годится варгеймам вроде ***Total War***. Там они мрут сотнями, и порой даже не ясно, кто с кем дерется! Я уж не говорю о том, что в случае с шахматами во время битвы игроку совершенно не нужно учитывать рельеф местности, поскольку этот самый рельеф плоский как шутки Евгения Петросяна. Посему видно: любителям изощренных тактических комбинаций в шахматах ловить нечего.



Собственно, в них вообще фиг что поймаешь. Толком не проработан ни одиночный, ни многопользовательский режим. Сингл представляет собой набор убогих мини-игр вроде «обскакать конем все поле за пять ходов» или «убить короля двумя пехотинцами». Интересно, где это разработчики видели, чтоб король разгуливал без охраны, и к нему вот так, за здорово живешь, смогли подвалить два пехотинца? Stealth-элементы применить невозможно, поскольку, повторюсь еще раз, на поле боя негде спрятаться. Да и к чему прятаться, если искусственного разума хватает только на то, чтоб фигуры противника стояли на месте как вкопанные и покорно ожидали своей участи?! Ко всему прочему, одиночные мини-задачки не поставляются в комплекте с игрой и выходят исключительно в сборниках от сторонних производителей. (Наиболее известны «Шахматные этюды» Эммануила Ласкера.) Стоит это добро дороже, чем сами шахматы, и без оригинального дистрибутива вообще не запускается.



В мультиплеере могут сразиться только двое, что на шестьдесят два игрока меньше, чем в ***Battlefield 1942***. Противникам не дается никакого оружия, а все юниты, включая ладью (интересно, кстати: почему ладья так похожа на сторожевую башню? Индийцы ладьи, что ли, ни разу не видели?!) и королеву, умеют лишь ходить и есть друг друга, что сводит азарт битвы на нет и убивает интерес к игре в зародыше. Понятное дело, с такой «роскошью» баталия продлится не более пяти минут, а сами схватки будут похожи друг на друга как ефрейторские погоны. Так что разработчикам придется изрядно постараться, чтоб найти на всей планете хотя бы двух желающих сразиться за честь шахматной короны. А уж говорить о том, что шахматы способны стать новым видом спорта, отважится только клинический идиот. Историческая достоверность игры хромает на все четыре ноги шахматной кавалерии (хотя у местных коней нету ног, а у слонов – хобота. Я, конечно, понимаю, что в Древней Индии с полигонами напряженка, но не до такой же степени!). Хромоту особенно подчеркивают ролевые вкрапления, настолько скудные, что совершенно не понятно, к чему было «обогащать» ими игру. Правилами предусмотрено, что пехотинец, пройдя поле боя из конца в конец, получает очки опыта, которые дозволено распределить только один раз: пехотинец может превратиться в королеву (!). Возможно, это как-то связано с древнеиндийским учением о переселении душ (точно не скажешь, потому что сюжета в шахматах нет; кто, с кем и зачем дерется, разработчики объяснить не удосужились, что игру тоже не красит). Во всяком случае, я даже боюсь предположить, какая королева получится из пехотинца. Также пехотинец может превратиться, скажем, в коня или любую другую фигуру, кроме короля, что лишний раз подчеркивает остроту социального неравенства в кастовом обществе Древней Индии. А если королю было наплевать, кто перед ним – лошадь или королева – раз уж на поверку это все равно оказывался пехотинец, завернутый в сари и оседланный как на парад, то теперь понятно, почему Индию до сих пор никто не принимает в Европейский Союз.

Хочу также добавить, что кроме магнитных шахмат разработчики собираются осчастливить человечество «бюджетным» деревянным вариантом и special edition. Второе издание включает наборную доску с клетками из шлифованных агатов (черные) и натурального горного хрусталя (белые), два комплекта по шестнадцать фигур, инкрустированных черным и розовым жемчугом, сапфирами, платиной и белым золотом. Контракт на издание special edition подписан с фирмой «Фаберже», доселе известной лишь животноводческими успехами – в частности, производством каких-то яиц. Сразу видно, что издатель – новичок в своем деле. У него и с яйцами-то дела шли не очень: доподлинно известно, что еще не нашлось человека, которому взбрело бы в голову это яйцо поджарить или сварить вкрутую.



И на новом поприще господин Фаберже сотоварищи сходу допускает немыслимую ошибку, забыв снабдить фигурки магнитами! Хотелось бы узнать, как представляет себе упомянутый господин шахматную партию в вагоне Московского метрополитена в час пик без магнитов?! И кому в таком случае сдалось это special edition?! Вообще этот же самый вопрос хочется отнести и к шахматам в целом. Невозможно представить человека, который позарился бы на такую глупую, никчемную и невзрачную забаву. Поэтому «троечку» проекту можно поставить разве что из сострадания к сроку разработки, который затянулся аж на три тысячи лет, причем геймплей за все это время ни разу кардинально не менялся. Так что ставим «тройку» и с нетерпением продолжаем ждать ***Doom IV*** – вот \ у кого стоит поучиться увлекательности, продуманности и зрелищности!

О НАБОЛЕВШЕМ



О ЧЕМ НАМ ПИШЕТ ЛЕОНИД ПАРФЕНОВ, И ВО ЧТО ИГРАЕТ НАШ ПРЕЗИДЕНТ

Приветствую! С вами снова Иван Гусев, постоянный подписчик журнала «Садоводство: оно вам надо?» и автор статьи «Были ли крепостные крестьяне раскрепощенными на сеновале?». Пишут нам разные люди. Очень молодые и уже состоявшиеся по жизни. Добрые и не очень. С чувством юмора и начисто лишенные его. Объединяет всех одно – **«РС ИГРЫ»**. И знаете, мне это нравится. Если журнал интересен столь широкой аудитории, если о нем спорят, значит, он нужен людям. Сказав вот такую банальность, перехожу к своим непосредственным обязанностям – разбору почты. Кстати, в этот раз у меня были большие проблемы с выбором письма номера. Даже хотел себе приз вручить, да Ларичкин как-то недобро посмотрел. Так что пишите чаще, пишите интереснее!

ПИСЬМО НОМЕРА

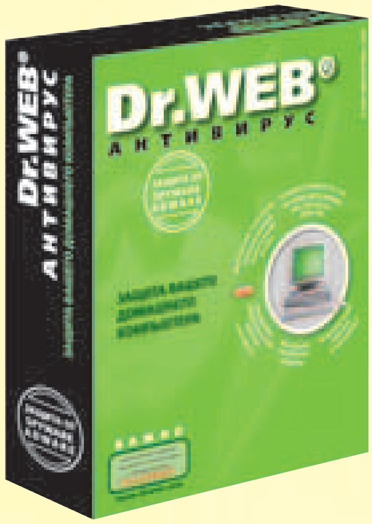
Приветствую тебя, мой тезка Иван Гусев. Я давно думал, как бы вам лучше задать этот вопрос, и вот придумал. Почему вы вечно говорите, что все игры серии *The Sims* – это игры для девочек? Я покупаю эту серию с самой первой части, и у меня дома есть все дополнения. Хоть я иногда и не хочу говорить с друзьями об этом, но все-таки не надо называть The Sims игрой для девочек.

С уважением, G@MBLER (Иван Г.)

И тебе привет, Иван. Как я понял из письма, ты давно хотел задать нам элементарный вопрос, но никак не мог понять, как это лучше сделать. Что ж, такое поведение весьма характерно для девушек. Но стоп! Ты ведь парень, верно? Верно. Как говорит мой знакомый психотерапевт: «Кхм-м-м... Случай обещает быть очень интересным...» Итак, тебя всерьез беспокоит, утверждение «The Sims – игры для девочек». И самое обидное, ты не можешь поговорить об этом даже с лучшими друзьями. Вполне возможно, ты уже выстроил для себя простейший силлогизм:

1. The Sims – игры для девочек.
2. Я люблю The Sims.
3. Я девочка.

Поскольку ты, Ваня, все-таки пацан, мысли о пагубном пристрастии к The Sims тревожат тебя все сильнее и сильнее. Наверняка ты уже задумывался: «Может, я не такой, как все? Может, я другой?» Однако, тезка, могу тебя успокоить. The Sims – отличная серия, и мы все уважаем ее. Но пойми и ты нас. Издательство **Electronic Arts** не раз проводило исследования и признало: больше половины поклонников симов относятся к слабому полу. И в качестве целевой аудитории The Sims у «электроников» теперь выступаем вовсе не мы, Вани, а Аленка или Джессика, которые куда больше нас, мужиков, любят щенят, гламурное шмотье и модный интерьер. Тебе же, G@MBLER, за принципиальность достается приз – коробка с антивирусом **Dr. Web**.



Здравствуйте, дорогая редакция журнала **«РС ИГРЫ»**. Меня давно мучает один вопрос. НАФИГА РАЗРАБОТЧИКИ ИГР ДЕЛАЮТ ТАК, ЧТО СЕЙВЫ ХРАНЯТСЯ В ПАПКЕ «МОИ ДОКУМЕНТЫ»???!!! У меня недавно накрылась «винда», и все сохранялки стерлись. А ведь раньше сэйвы размещались в корневом каталоге игры. Вы уж там на них, разработчиков, воздействуйте! Гипнозом, что ли, или силой. И пускай игры делают поинтереснее, а то что ни игра – то... вы поняли меня.

Ваш читатель RED.

Давеча заглянул к нам в редакцию некий разработчик. То ли журнал хотел попросить на халяву, то ли в туалет приспичило – неважно. В общем, поймали мы его, привязали к стулу и стали гипнотизировать:

– Думай о хорошем, Сережа. Ты в отпуске, лежишь на пляже, расслабленный, в одних плавках. Вдруг появляется фигуристая девушка и ложится с тобой рядом. «Простите, – говорит, – не натрете меня кремом для загара?» А ты и рад стараться. Потом она говорит: «Какие у вас чуткие и красивые пальцы. Вы пианист?» «Нет, – говоришь ты, – я программист в студии, разрабатывающей игры». – «Как интересно! – ахает девушка. – Давайте вы принесете мне коктейль, а потом продолжим наш разговор у меня в номере!» Ты убегаешь за коктейлем, а когда возвращаешься, на шезлонге никого, только записка оставлена. И написано в ней: «СОХРАНЕНКИ – В КОРНЕВОЙ КАТАЛОГ!!!» Сережа ушел от нас в слезах, пообещав, что ни он, ни его студия больше никогда не будут засорять папку «Мои документы». Вот такая поучительная история.

Здравствуй, дорогая редакция

О НАБОЛЕВШЕМ



Привет всей редакции!
Регулярно читаю ваш журнал, все сведения об игровых новинках получаю из ваших обзоров. Я не среднестатистический игрок. Мне далеко не 20 и даже не 39, я уже взрослая тетенька. С удовольствием играю в игры разных жанров, хотя мои знакомые не только не разбираются в компьютерных играх, но в своем большинстве даже не знают, с какой стороны этот компьютер включать.
Начинала я с квестов, из пройденного с удовольствием вспоминаю ***«Сибирь»***, *Post Mortem*, *Still Life*. Но голос свой отдаю за *Tomb Raider: Legend* и *Fahrenheit*. Надеюсь на появление в скором времени игр подобного уровня, буду ждать обзоров в вашем журнале.

С уважением, не среднестатистическая геймерша
Елена Н. К.

Честно говоря, Елена Н. К. сумела нас заинтриговать. Сколько же ей все-таки лет? «Далеко не 20 и даже не 39...» Может, 57? Или 74? В общем, Елена Н. (Николаевна? Наумовна? Никаноровна?) К. (Королева? Коровнюк? Клетченко-Седалищева?), следующим же письмом внесите ясность.
Страна должна знать своих героев. Кроме того, мы в редакции организовали маленький тотализатор. Неплохая сумма набежала, между прочим.
Для того чтобы стать геймером, никакой возраст не помеха. В США, как я уже когда-то говорил, средний возраст игрока – 33 года. Олигархи, следователи и домохозяйки с удовольствием проводят время за шутерами, аркадами и паззлами. Допускаю, что даже Путин играет! Сидит в выходной день за компьютером, потом думает: «Надоел мне пасьянс «Паук», скачаю что-нибудь свеженькое». Находит *Luxor* или *Zuma* или еще чего и кричит секретарям: «Кредитку требуют – чтобы полную версию активировать! У кого-нибудь есть с собой, с получки отдам». А кредитки, как назло, ни у кого и нет. Тут особо шустрый секретарь предлагает: «Да зачем платить, я сейчас найду «лекарство». А Путин как посмотрит на него, строго-строго, и скажет: «И не стыдно вам, Геннадий Макарович?».
Кстати, Елена Н. К. – не единственная взрослая дама, пишущая в «РС ИГРЫ». На днях пришло письмо от самого Леонида Парфенова. Мы сначала обрадовались, дескать, надо же, сам создатель передачи «Намедни» читает, но потом выяснилось, что Парфенов не тот. Телевизионному – 37 лет, а нашему – 32. Хотя какая разница, главное, журнал читает и уважает. Леонид сообщил, что любит казуальные игры, и попросил открыть рубрику по shareware-проектам. Подумаем-подумаем...

Привет всей редакции!

А меня вот что волнует

Здравствуй, редакция правильного журнала! В последнее время наше уважаемое правительство пытается разными мерами повысить в согражданах чувство патриотизма. А меня вот что волнует: локализаторы забывают переводить названия игр. Не все, конечно. **«Акелла»**, например, не стала выпускать экшен с ни о чем не говорящим русскому человеку названием *Prince of Persia: The Two Thrones*, а издала ***«Принца Персии: Два трона»***. Однако многие другие так не поступают. Почему не перевести, допустим, *Battlefield*? Ведь звучит же - «Поле битвы». А какое классное название - «Жажда скорости». Но нет - *Need for Speed*...
Представьте, заходите в магазин, а там царствует кириллица: «Симы 2», «С.Т.Р.А.Х.»... Сегодня же обычный родитель, выбирая подарок своему чаду-геймеру, видит непонятные ему *Heroes of Might and Magic V* или *Just Cause*. И что, вы думаете, покупает? ***«Как достать соседа 3»***! А что? Зато слова знакомые.

Ваш покорный (нет, не слуга) читатель, Костимильян Полянский

Привет, Костимильян.
Доля истины в твоих размышлениях, безусловно, есть. Для многих российских геймеров (особенно юных) все эти английские названия – такая морока! Да и продавцы тоже мучаются. Я, к примеру, недавно спросил в магазине: «У вас не появился "Марвел Алтимэйт Эллайнс"?» В ответ: «Чего?» Поскольку школьная учительница английского в свое время не уставала напоминать, что с произношением у меня просто беда, я не удивился вопросу и повторил название игры. Затем еще раз. А потом просто ткнул пальцем в коробку *Marvel – Ultimate Alliance*, которую успел заприметить на стенде за спиной продавца.
С другой стороны, когда вспоминаю, как российские кинопрокатчики переводят названия западных фильмов, меня аж передергивает. На большие экраны страны уже выходили «Пернатый спецназ» с «Лохматым спецназом», а также «Подводная братва» с «Лесной братвой». Боюсь, отечественные издатели игр будут подражать кинопрокатчикам. Превратили же они аркаду *Air Strike 3D* в «Крылатую мясорубку», не поморщились.
К тому же, Костимильян, оставлять английские названия – общемировая практика. *Half-Life*, как говорится, и в Африке Half-Life. И, если судьба забросит тебя в Германию или в Бразилию и захочется скоротать вечерок за гоночной аркадой, не спеши лепетать по подсказке разговорника: «Я хотеть поиметь быстро ехать». Скажи: *Need for Speed: Carbon*, тебя поймут.

О НаБоЛеВшЕм

Привет, уважаемая редакция **«РС ИГРЫ»**. Не так давно я купил игру ***«Сибирь 2»***. Но она мне не понравилась. Сейчас объясню, почему. Мне показалось, что автор «Сибири» Б. Сокаль создал игру о местах, где сам, скорее всего, никогда не бывал! Сибирь в его понимании – это огромная заснеженная равнина, по которой бегают мужики в шапках-ушанках, белые медведи-мутанты, мамонты и пингвины (ну а где им еще бегать, как не в Сибири?!). Я прожил в Сибири 11 лет (теперь, к счастью, живу на юге) и уверяю вас, все не так!
Мне очень нравится журнал. Удачи в вашем нелегком труде!

Кирилл

Это что же получается, Кирилл: ты пытаешься обвинить великого Бенуа Сокаля во лжи? Хочешь сказать, что он... ВРЕТ?
Ну, да, что греха таить, привирает. Причем мсье Сокаль нисколько не смущается собственной некомпетентности.
В своем интервью «РС ИГРАМ», если ты запамятовал, он сообщил, что считает себя не гейм-дизайнером, а хорошим рассказчиком историй. Сокаль никогда не бывал в Сибири (он и в Россию-то впервые приехал только в прошлом году). Бенуа вообще не шибко любит путешествия. Ему больше по нраву рыбалка, а странствовать он предпочитает исключительно при помощи своего воображения. И Сибирь Сокаля – вовсе не та Сибирь, где ты прожил 11 лет. Творческий вымысел, понимаешь ли. В играх такое часто встречается.



Здравствуйте!
Многоуважаемая редакция **«РС ИГРЫ»**, может, хватит в разделе «О НаБоЛеВшЕм» печатать глупые письма, может, для них в журнале создадите другой раздел, а в этом вы будете печатать нормальные письма, по делу?
Неделю назад натолкнулся в сети на странный интернет-магазин **GamePitStop**, в котором компьютерные игры можно купить в электронном виде (причем утверждают, что лицензионные!). Принцип такой: зарегистрируйся, скачай, заплати, пароль в ответ получи, игру запусти, пароль введи – и наслаждайся, и наслаждайся! Подобный вид продажи лицензионных игр для меня в новинку, поэтому хотелось бы узнать поподробнее, конечно, если вы в курсе:
А) Есть ли в сети, особенно на территории России, еще такие интернет-магазины?
Б) Каким образом эти и подобные им интернет-магазины сотрудничают с издателями и как издатели отслеживают реальное количество проданных копий?
В) Как узнать, что купленный диск – не пиратская копия лицензионной и локализованной версии?

С уважением, KuZ´ager

В интернет-магазине GamePitStop ничего «странного» нет. О его открытии мы писали в новостях в прошлом году. Магазин электронной дистрибьюции открыт издательством GFI, так что все законно, волноваться не о чем. Распространяет он исключительно те игры, на выпуск которых есть права у компании GFI: *«Готика 3»*, *SpellForce 2*, миллион *«Морхухнов»* и так далее. GamePitStop – не единственный отечественный онлайн-магазин, хотя нельзя сказать, что их в России много (адреса давать не будем, реклама у нас, знаешь ли, денег стоит). С издателями они сотрудничают напрямую, поскольку паблишеры их, собственно говоря, и открывают. «Серый» же магазин легко узнать по методам работы. Если предлагают новинки за неделю до официального релиза, в ассортименте – игры самых разных компаний и не локализованные, к тому же для активации продукта предлагают один exe-файл заменить другим, да и цена продукта подозрительно низка – лучше не связывайся. Либо обманут, либо станешь несчастным обладателем пиратской версии.
Онлайновое распространение контента – дело для нашей страны новое, непривычное и очень непростое. К примеру, виртуальный диск упомянутой выше «Готики 3» весит почти 3 гигабайта. При тех интернет-линиях и ценах на трафик, которые действуют в России, подавляющему большинству геймеров куда проще добежать до магазина и купить себе коробку с нужной игрой.
Впрочем, безусловно, будущее за цифровыми покупками. Вон и Билл Гейтс сказал, что Blu-ray и HD DVD – последние в истории физические носители информации. Этот парень, говорят, в подобных вопросах кое-что смыслит.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала **«PC ИГРЫ»**! У меня к вам два вопроса. Первый: я играю в компьютерные игры с 2001 года и без них просто жить не могу! В моей коллекции 98 дисков с играми, большинство из них я одолел. Я бы хотел узнать у вас, могу ли я называть себя геймером?
Второй, он же главный. Неужели с *Call Of Duty 3* все совсем безнадежно? Может быть, разработчики одумаются и выпустят CoD3 на PC?

С величайшим уважением, John Swan

Судя по обилию писем касательно судьбы Call of Duty 3, решение Activision не выпускать шутер на персоналке расстроило многих. Правда, кое-кто еще надеется на чудо. А некоторые вообще считают некрасивую историю с PC-версией CoD 3 банальным пиар-ходом. «Никогда не поверю, что издатели и разработчики не захотят срубить еще одну кругленькую сумму зеленых американских президентов, – пишет нам проницательный fpsmaster SirJ. – Игра выйдет, но немного позже, как, например, *Halo*».
Блажен, кто верует, ибо ждет его царствие небесное, говорю я в таких случаях. Мне же, воинствующему атеисту и скептику, приходится куда сложнее. Я как наяву представляю себе разговор руководства Activision с боссами Sony и Microsoft.
– В 2005 году *Call of Duty 2* показала отличные результаты на Xbox 360 и здорово помогла продажам консоли, — говорят «майкрософтовцы». – Надо бы повторить.
– Мы, кстати, в ноябре 2006-го приставочку новую выпускаем, PlayStation 3, – улыбаются узкоглазые бизнесмены из Sony. – Нам бы тоже раскрученный шутер не помешал.
– Хорошо, сделаем, – кивают ребята из Activision.
– А вот PC-версии не надо, о'кей? – уже хором произносят Sony и Microsoft. – Те, кому нужен Call of Duty 3, пусть наши консольки покупают.
– Э-э-э... Не по-людски как-то.
– Да вы не волнуйтесь, мы вам приплатим немного – за эксклюзивность.
Скорее всего, портировать Call of Duty 3 не станут. Activision занята – компания уже вовсю трудится над следующей частью серии.
Ну и, наконец, главный вопрос: может ли John Swan считаться геймером? 98 игр в коллекции – безусловно, немало, но где документальные доказательства, что он их прошел (или хотя бы попытался пройти)? Сохраненки? Их легко подделать! Свидетели? Их можно купить или запугать!
Если же серьезно, звание «геймер» – не рыцарский титул и не требует благословения королевы Елизаветы II. Главное, люби игры.

Привет, редакция **«PC ИГР»**! Я тут недавно размышлял на тему «Влияние игр на психику». А ведь действительно, чем больше человек проводит за играми, тем больше его влечет к тому, что он видит в этих играх. Взять, например, *Grand Theft Auto: San Andreas*: сколько фанатов этой игры сидят за решеткой! А игры сексуального характера!
Жалко мне людей, жалко!!! Ведь они все время проводят в погоне за впечатлениями, эмоциями. И что имеют в результате? Как спасать невинных жертв?

С уважением, SerGo aka Irbis

Как спасать, спрашиваешь? Разумеется, проповедями и молитвами. Ведь сам папа римский Бенедикт XVI на днях сказал: «жестокие игры есть извращение». Получается, все, кто играл в San Andreas – извращенцы. А таких, насколько я помню с занятий в духовной семинарии, апостол Петр крапивным веником отгоняет от врат Рая. Ну чего, грешники, поникли? Уже чувствуете, как вас вилами чуть пониже спины поддевают да на сковородку швыряют? И не надо бормотать: «Ну что вы, какие грехи? Так... шалости...» В *Postal 2* бил женщин лопатой? В *Sexy Beach 2* развлекался с юной Сакурой? В *Need for Speed: Most Wanted* нарушал ПДД? Пил кровь нацистских солдат в *BloodRayne*? Если ты ответил утвердительно хотя бы на один из моих вопросов, значит, грешен. Записывайся на исповедь и завязывай с компьютерными играми.
Ну а если бросать игры не хочется, поступай на свой страх и риск.
Кстати, SerGo, судя по всему, ты не понаслышке знаешь, скольких человек GTA довела до тюрьмы. Лично мы подобными данными не располагаем. Поделись, пожалуйста. Заодно сообщи, не ссорятся ли бедолаги на прогулках с поклонниками *World of Warcraft* и ладят ли с тюремщиками, которые, вероятно, тащатся от *«Санитаров подземелий»*.

Я тут недавно размышлял...

На письма отвечал Иван Гусев

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА
http://forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
У меня такой вопрос: планируется ли появление в «Ретро» подрубрики «Эмуляторы», где бы учили, как на компьютере запускать старые консольные игры?

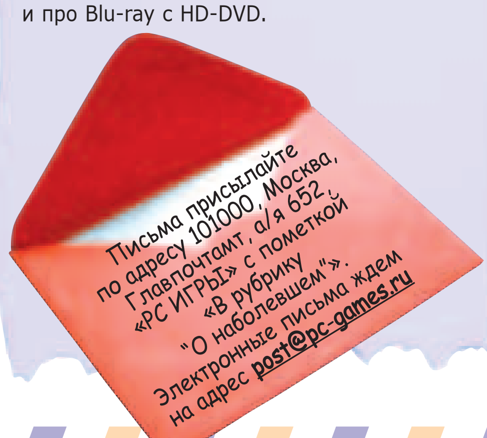
ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Нет, не планируется. Причина проста – эта затея не вполне легальна. Эмуляторы, конечно, не противозаконны, однако интернет наводнен нелегальными образами старых приставочных игр, защищенных авторским правом. Зачем подталкивать геймеров на неблаговидные поступки?

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Какая у вас в **«PC ИГРАХ»** средняя заработная плата? И не теряете ли вы интерес к работе как к таковой после просмотра очередной сотни игр?

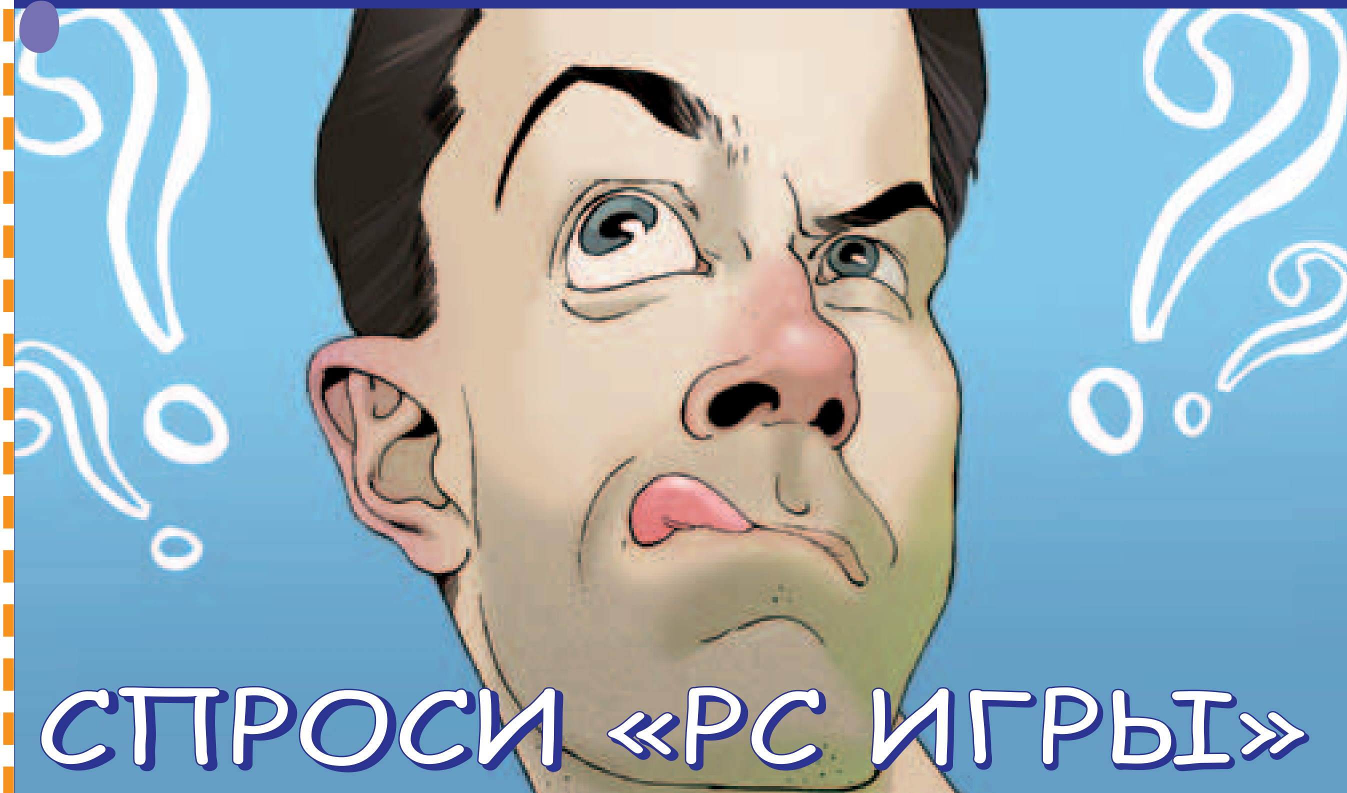
ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
После просмотра очередной сотни игр мы идем получать заработанные миллионы, и интерес к работе снова возвращается. А если серьезно, журналисты работают на гонорарной основе – кто много и качественно пишет, тот и зарабатывает неплохо.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Планируется ли переход на комплект с тремя DVD? И что вы думаете по поводу новых форматов (HD-DVD, Blu-ray) – ведь скоро они будут у 30-40 процентов покупателей.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Переходить на три DVD в ближайшее время мы точно не планируем – ни к чему это. То же самое можно сказать и про Blu-ray с HD-DVD.



Когда появился интернет?
Куда пропал Даниил Леви?
Что слышно о Mafia 2?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Скажите, а когда вы на дисках выложите универсальный «трейнер», который дает бессмертие, все оружие и бесконечные патроны для всех видов игр?

Supermax

! Спешу тебя разочаровать, Supermax: к сожалению, никогда. Дело в том, что если мы поместим на DVD такую утилиту, наш сотрудник, отвечающий за раздел «Путеводитель» на дисках, останется без работы. Шутим. Причина, конечно, в другом: универсальных «трейнеров» просто не существует. Не знаем, откуда ты только о них услышал.

? Как с помощью программы *Fraps* записать происходящее на рабочем столе? Я уже все кнопки перепробовал, но не выходит. Зато из игр видео записать получается без проблем.

slevin kelevra

! Дело в том, что утилита Fraps снимает скриншоты и «захватывает» видео только из DirectX и OpenGL приложений. Для того чтобы запечатлеть происходящее на рабочем столе, придется воспользоваться другой программой.

? Куда пропал Даниил Леви? Неужели он ушел из журнала?

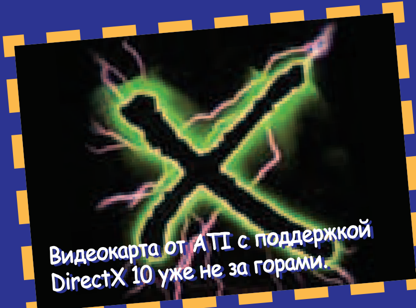
Поклонник

! Этот вопрос не дает покоя многим читателям, поэтому, чтобы раз и навсегда развеять все слухи, скажем: Даня действительно оставил пост заместителя главного редактора **«PC ИГР»**, но по-прежнему работает в издательстве **Gameland**. Сейчас его должность называется так: редакционный менеджер.

? Когда ATI выпустит видеокарту под десятый DirectX?

Rocket

! Главный конкурент компании **Nvidia**, которая, напомним, уже выпустила **GeForce 8800** с поддержкой DirectX 10, не слишком торопится с ответом. Появление в продаже первой видеокарты от ATI на базе чипа R600, поддерживающей новые драйверы, ожидается не ранее марта-апреля текущего года. По мнению ATI, спрос на такие мощные устройства возникнет лишь во второй половине 2007 года, когда выйдут соответствующие игры.



Видеокарта от ATI с поддержкой DirectX 10 уже не за горами.

? Почему игроделы до сих не выпустили автосимулятор по мотивам ралли «Дакар»?

Anabiozer

! На самом деле автосимулятор, посвященный самому известному зимнему ралли-марафону, уже существует. Она так и называется – ***Paris-Dakar Rally***. В 2001 году проект **Broadsword Interactive** издала компания **Acclaim Entertainment**, но игроки его встретили холодно. Однако если тебе нравится это состязание, обязательно поиграй.

О НАБОЛЕВШЕМ

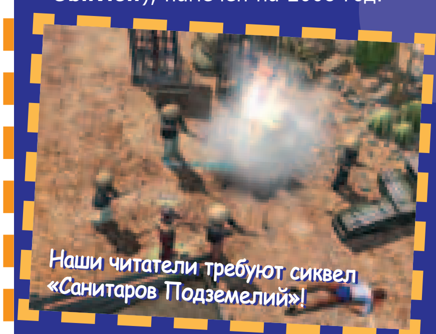


Игра про «Дакар» уже существует.

? Я слышал, что *Fallout 3* выйдет в 2009 году. Скажите, это правда?

Just Andrey

! Честно говоря, мы ожидаем третью часть культовой RPG даже раньше. Выход проекта, судьба которого сейчас находится в руках **Bethesda Softworks** (разработчика таких игр, как ***The Elder Scrolls III: Morrowind*** и ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***), намечен на 2008 год.



Наши читатели требуют сиквел «Санитаров Подземелий»!

? Привет, журнал «PC ИГРЫ»! Подскажите, где можно достать книгу «Санитары Подземелий». И будет ли продолжение одноименной игры?

Виктор Анохин

! Книга **Дмитрия Пучкова**, больше известного как ст. о/у Гоблин, действительно в диковинку. Однако в интернет-магазинах и на книжных развалах ее вполне можно отыскать. Что касается продолжения ***«Санитаров Подземелий»***, то пока о нем ничего не известно.

? Задам вопрос, который мучает меня полжизни: когда появился интернет?

Федоров

! Датой рождения интернета принято считать 1 сентября 1969 года. Именно тогда была впервые установлена компьютерная сеть ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), которую разработали по заказу Министерства обороны США для надежной передачи информации на случай военных действий. ARPANET быстро росла и развивалась, ее начали использовать специалисты из разных областей науки. И пошло-поехало.
В 1990 году уже в Европе родилась концепция всемирной паутины. А тремя годами позже британский ученый **Тим Бернерс-Ли** (Tim Berners-Lee) разработал протокол HTTP и язык HTML. И приблизительно к середине 90-х годов интернет принял современный облик.

? Привет, правильный журнал! У меня два вопроса. Скажите, можно ли вам писать и участвовать в конкурсах, посылая сообщения с телефона? И когда в Москве будет следующий «ИгроМир»?

Денис Санжаров

! Если речь идет о сообщениях по электронной почте, то никаких ограничений нет. Можешь смело отправлять письма со своего мобильного телефона.
С «ИгроМиром» 2007 дела обстоят так. Официального анонса выставки еще не было, но мы уверены, что она обязательно состоится в том же самом месяце, что и предыдущая. То есть в ноябре.

? Что слышно о *Mafia 2*?

Артем

! Одно время шли слухи о том, что **Illusion Softworks** вовсю трудится над продолжением ***Mafia: The City of Lost Heaven***. Однако вскоре выяснилось, что проект «заморожен». Жаль тебя расстраивать, Артем, но с 2004 года о нем ничего не слышно.

? Что такое ping в сетевых играх?

Влад Карпекин

! Вообще ping – это такая служебная программа, которая предназначена для проверки соединений в сетях. Если не вдаваться в подробности, она отправляет запросы на указанный узел в сети и фиксирует ответы. Время между отправкой запроса и получением ответа позволяет определить загруженность каналов передачи данных. Именно это время сейчас понимают под словом «пинг» в сетевых играх. Обычно он измеряется в миллисекундах (ms).

? Подскажите, на каком движке сделан *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*, а то у нас на форуме идут жаркие споры. Одни говорят, что на Unreal Engine 2, другие утверждают, что на Unreal Engine 3. Рассудите.

Snake

! Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent сделан на модифицированном Unreal Engine 2.



А так и не скажешь, что Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent разрабатывался на Unreal Engine 2.

? Я слышал, что наши издатели в целях борьбы с пиратством решили скинуть цену на свою продукцию. Правда ли это?

Владимир Пономарев

! Да, это так. Отечественные издатели действительно борются с пиратством: лицензионные диски в jewel-упаковке стоят практически столько же, сколько и нелегально распространяемая продукция. Правда, в последнее время наши компании начали постепенно повышать цены. Однако рост в этом году замедлится, поэтому повода для беспокойства нет.

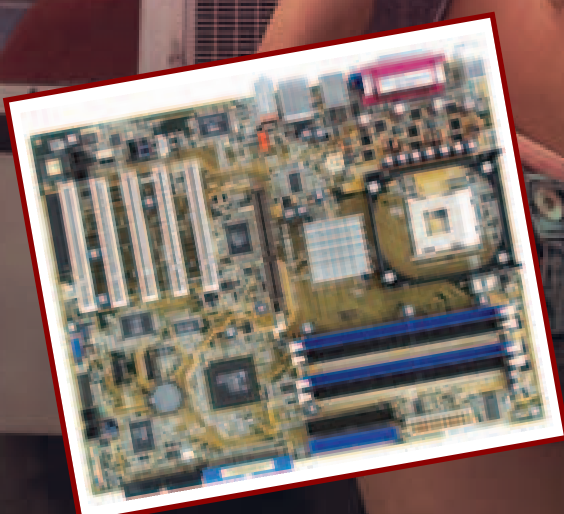
? В январском номере «PC ИГР» было написано, что *Castle Wolfenstein* выйдет в 2007 году. А что конкретно про нее известно?

Никита Лещенко

! Над проектом трудятся компании **Raven Software** (однопользовательский режим) и **Nerve Software** (мультиплеер). Сюжет снова лихо закручен вокруг фашистских экспериментов во время Второй мировой войны. Шутер создается на модифицированном движке ***Doom 3*** с использованием технологии *Mega-Texture*. С ее помощью дизайнеры сделают единый игровой мир. Ну а выход, как ты верно подметил, намечен на 2007 год. Ждем.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!

Совсем скоро «Дальнобойщики 3» покинут гаражи разработчиков и устремятся к прилавкам магазинов. У тебя есть шанс встретить любимую игру во всеоружии – с материнской платой *ASUS P4R800 Deluxe*. Как ее получить? Очень просто: выбери правильные варианты ответов на вопросы и отправь их по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или же электронной почтой на rig-n-roll@pc-games.ru.



ОПЫТНЫЙ ДАЛЬНОБОЙЩИК

ВОПРОСЫ

1. Сколько лет было самому старшему сотруднику компании SoftLab-Nsk в год ее основания?

а) 25
б) 30
в) 33
г) 35
д) 40

2. Как называлась единственная ночная трасса в «Дальнобойщиках: Путь к победе»?

а) Приморск
б) Перелесье
в) Горная
г) Кольцо
д) Полигон

3. Какую дополнительную деталь нельзя было купить в «Дальнобойщиках: Путь к победе»?

а) вентилируемый дисковый тормоз
б) регулируемое сиденье
в) тонированные стекла
г) форсированный двигатель
д) антипробуксовочную систему

4. Какой машины не было в «Дальнобойщиках 2»?

а) ЗиЛ
б) КамАз
в) Газель
г) Nissan Patrol Safari
д) Урал

5. Сколько тонн составляла грузоподъемность ЗиЛа в «Дальнобойщиках 2»?

а) 6
б) 7
в) 8
г) 9
д) 10

6. Сколько месяцев продержалась американская версия «Дальнобойщиков 2» в двадцатке самых популярных игр в США?

а) 3
б) 4
в) 5
г) 6
д) 7

7. На какой выставке западной публике были впервые показаны отрывки из «Дальнобойщиков 3»?

а) ECTS 2001
б) E3 2002
в) E3 2003
г) GDC 2004

МЕГА-BESTSHOT #3

СМЕРТЬ ИМ К ЛИЦУ





Смерть в компьютерных играх явление столь же обыденное, как покупка нового вооружения или битва с главным злодеем в финале повествования. Кого нынче удивишь десятком окровавленных трупов на одном экране? Правильно, никого. Но только если жмурики не лежат в затейливой позе. Вспомни хотя бы, как забавно извивались враги в первой части ***Hitman***. А что вытворяли волки в ***Gothic 3***! Наверняка и ты не раз видел что-нибудь подобное. И, возможно, снял скриншот. Вышли его нам! Автор самой смешной картинки получит щедрый приз – видеокарту **PowerColor X1650 Pro** (256Mb GDDR3 / 128 bit, Core/Memory Speed 600 MHz / 700MHz x 2). Адрес у нашей творческой артели прежний: shot@pc-games.ru.



PowerColor

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «PC ИГР»на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Один из героев ***Freedom Fighters***.
3. Этим термином обозначают появление какого-либо предмета (оружия, пауэр-апа, коробки с боеприпасами) или монстра на карте.
5. Популярный мод для ***Half-Life***, посвященный теме Второй мировой (аббревиатура).
7. Один из древнейших видеостандартов, спектр которого состоит всего из четырех цветов (аббревиатура).
10. Колоритный русский наемник из серии ***Jagged Alliance***.
11. Во многих старых играх пусковые файлы имели такое расширение. Еще его носит один из важнейших системных файлов – autoexec.
14. Самая популярная подъемная конструкция в шутерах.
15. Игровой жанр, который в первую очередь ассоциируется с ***Heroes of Might & Magic***.
17. Легендарная английская спецслужба. Ее представители нередко борются с терроризмом во многих компьютерных играх. Например, в ***Counter-Strike*** и ***Conflict: Desert Storm***.
18. Аэропорт в ***Jagged Alliance 2***, который необходимо было отбить у приспешников Дейдраны.
22. Графические материалы по играм, как то: скетчи, рендеры, обои для рабочего стола и пр.
24. Один из главных героев ***Sacred*** – дама-ангел.
28. Пренеприятнейший монстр из ***Doom 3***: наполовину ребенок, наполовину гусеница.
31. Долгое выполнение повторяющихся действий ради получения чего-либо в MMORPG.
35. Положительная особенность, получаемая персонажами ***Fallout***-образных игр раз в три-четыре уровня.
37. Американское и канадское название ***Fahrenheit*** (первое слово).
38. Так при переписке обозначают улыбку, смех.
39. Создатели ***Rise of Nations*** и ***Rise of Legends*** (аббревиатура).
43. Darth ***** – герой вселенной «Звездных Войн», впервые появившийся в ***Star Wars: Knights of the Old Republic***. Играбельный персонаж (может быть как мужчиной, так и женщиной).
45. Класс в RPG. По сути – тот же Warrior.
47. Локация с полуразрушенной башней из ***The Fifth Disciple*** (***«Пятого Чародея»***).
48. Консольный файтинг, третья часть которого была в том году портирована и на PC (аббревиатура).
49. В этом краю происходят события адд-она к первому ***Dungeon Siege***.
50. На основе произведений этого мастера технотриллеров вышло множество игр на антитеррористическую тематику.
54. В реальной жизни из этого черного твердого материала обычно делают небольшие украшения, клавиши для пианино и шахматные фигуры. В ***Morrowind*** и ***Oblivion*** – довольно неплохую броню.
55. Замороченная стратегия трехлетней давности от **K-D LAB**.
56. ****** ***Chronicles*** – удачный коммерческий мод для первого Half-Life.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Отгадай одно из слов подзаголовка четвертого ***Alone in the Dark***.
4. ****** ***of Persia***. Неужели не догадался?
6. ***** Beach – известная военная операция США времен Второй мировой. Ей посвящена первая миссия ***Company of Heroes***.
8. Легендарное произведение Толкиена, фактически сформировавшее современное фэнтези (аббревиатура).
9. Один из типов стрел в серии ***Thief***.
12. Авторы уже несколько раз упомянутого Jagged Alliance.
13. Название клавиши, расположенной справа от NumLock.
16. Bloodring ****** – дерби-версия Glendale (Oceanic) из ***GTA: San Andreas***.
17. Рекламные рассылки по электронной почте.
19. Японское национальное блюдо, которым нужно накормить Джошуа в четвертой главе ***Runaway 2: The Dream of the Turtle***.
20. Графический чип – аббревиатура.
21. Город, в котором происходили события первого ***True Crime*** (общепринятое сокращение).
23. Взрывоопасные пауки из Doom 3.
25. К этому жанру относятся серии ***Gothic*** и ***The Elder Scrolls***.
26. Сражение между игроками в MMORPG.
27. И снова вопрос про «думовских монстров»! Этот вид встречался во всех частях игры – хлипкий черт, атакующий огнем.
29. ***Chronicles of *******: Escape from Butcher Bay***.
30. Самая мощная пушка большинства частей ***Quake*** и Doom.
32. Незабвенная серия псевдоисторических стратегий от **Ensemble Studios**.
33. Отличная аркада 1997 года от **Raven Software**.
34. Персонаж ***Commandos 2***, который так часто любил пользоваться губной помадой.
36. Эффект размытости изображения. Скрашивает убогую картинку.
37. Самолет, которому посвящен лучший флайт-сим всех времен и народов.
40. Французская антитеррористическая спецслужба. Была в Counter-Strike.
41. ***Descent***-образный экшен 1998 г. от **Probe Entertainment**.
42. Расширение большинства системных файлов.
44. ***** Towers – название предпредпоследнего уровня из ***The Punisher***.
45. Потребность наших подопечных в обеих ***The Sims***.
46. Аббревиатура, обозначающая высокое разрешение (экрана).
47. Сэм Фишер – главный герой этой серии тактических экшенов (аббревиатура).
51. ***Legacy of Kain: **** Reaver***.
52. Разработчик ***Dungeon Siege*** и ***Supreme Commander*** (аббревиатура).
53. Неплохой клон ***Need for Speed***, вышедший в начале 2005 года (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_39@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажи на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 апреля 2007 года включительно.

КОНКУРС

Второй тур конкурса от арт-директора

Зри в КОРЕНЬ!

Чем только не занимался арт-директор **Евгений Сныткин**, даже журнал на досуге делал, пока не приобрел на заработанные барыши первоклассную бензопилу. Теперь, когда в ближайшем лесу завоют с голодухи волки, он выходит на охоту. Расчленив парочку прохожих, Евгений делает несколько снимков и затем... Ох, что он делает с ними затем!
Результат злодеяний ты можешь увидеть на корешке журнала. Мы бы рады призвать товарища к ответу, да не можем установить личность жертвы. Уже и гадалку приглашали, и экстрасенса... В общем, мы просим помощи у тебя. Постарайся отгадать, кто пострадал от рук арт-дира и пришли ответ по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или воспользуйся электронной почтой – art-dir@pc-games.ru. Обязуемся обеспечить трех самых прозорливых читателей бесплатными подписками на Правильный, а также полезными вещицами с символикой «PC ИГР».

ЖЕЛАННЫЙ CRYSIS

В этот раз мы немножко усложнили условия конкурса (не опубликовали варианты ответа для четырех первых вопросов) и это сразу же сказалось на его результатах. Писем пришло, как всегда, немало, но претендентов на главный приз набралось всего 15 человек. И это правильно! В конце концов, не каждый день мы разыгрываем столь мощную видеокарту, как *GeForce 7950 GX2* от компании **NVIDIA**. Достаться она должна только самому достойному геймеру, уделившему достаточное количество времени поиску ответов. Победу в конкурсе празднует **ИГОРЬ АВЕРИН** из Магнитогорска – именно ему благоволила фортуна, когда мы раскрутили наш барабан удачи.



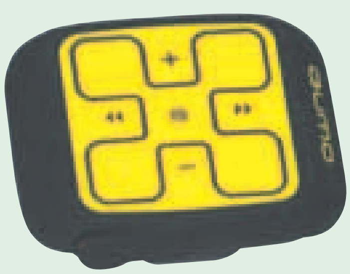
ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1. CryENGINE 2
2. Франкфурт, Германия
3. 32
4. 1978
5. вариант А

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

ГОРЯЧАЯ СОТНЯ

Вот и завершился наш самый масштабный конкурс за всю историю журнала. В течение нескольких месяцев сотни читателей отвечали на каверзные вопросы, касающиеся игр, компьютерных технологий и нашего издания. Честно признаться, мы сами не ожидали столь бурного потока писем, а потому немножко затянули подведение итогов – уж очень большое количество информации пришлось нам обработать.
Однако трудности преодолены, и мы готовы объявить имя победителя **«Горячей сотни»**. Викторию празднует **АЛЕКСАНДР РОМАЩЕНКО** из Вологды, набравший ровно 70 очков. Ему достается **МОЩНЫЙ ГЕЙМЕРСКИЙ КОМПЬЮТЕР**. А еще сотне участников отправляется **100 MP3-ПЛЕЕРОВ**. Неподалеку ты найдешь список счастливчиков. Не поленись просмотреть его: возможно, и ты есть в числе победителей.





ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

ПЕРВЫЙ ТУР:

Игры:
1) Б
2) Б
3) Три

Журнал:
1) Б
2) Б
3) 90 рублей

Технологии:
1) А
2) А
3) QDOS

ВТОРОЙ ТУР:

Игры:
1) А
2) Б
3) The Ancient Art of War

Технологии:
1) А
2) А
3) Multi-Tool Word (Microsoft Word)

Журнал:
1) В
2) В
3) Scrapland

ТРЕТИЙ ТУР:

Игры:
1) Б
2) А
3) Lord Cantabrigian British

Технологии:
1) А
2) А
3) 5

Журнал:
1) А
2) А
3) Даниил Леви

ИМЕНА ПОБЕДИТЕЛЕЙ:

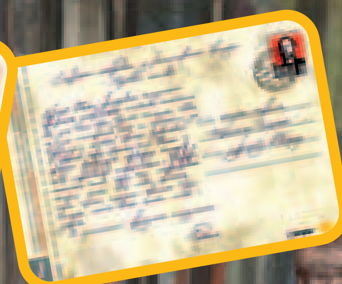
Денисов Данила (Самара)
Бердюгин Максим (Санкт-Петербург)
Леванов Олег (Новосибирск)
Сизов Никита (пос. Васильково, Гурьевский р-н)
Моргунов Александр (Химки)
Казаков Андрей (Москва)
Шаронов Константин (Скргут)
Сабылин Олег (Новосибирск)
Шабуров Павел (Верхняя Пышма, Свердловская обл.)
Астапов Даниил (Верхняя Пышма, Московская обл.)
Зенченков Алексей (Вышний Волочек)
Степанов Станислав (Курган)
Тарасенко Иван (Таганрог)
Ульянов Дмитрий (Москва)
Амосов Сергей (Комсомольск-на-Амуре)
Ахметзянов Артур (Екатеринбург)
Герасимов Андрей (Йошкар-ола)
Куприянова Светлана (Коломна)
Байбородин Павел (Москва)
Горшков Даниил (Москва)
Козловский Игорь (Ханты-Мансийск)
Фомин Дмитрий (Сочи)
Абганеев Эрнест (Казань)
Готштейн Даниил (Москва)
Григоренко Николай (село Верхнерусское, Ставропольский край)
Мурашкин Владимир (Краснотурьинск)
Орлов Андрей (пос. Досчатое, Нижегородская обл.)
Анисимов Денис (Узловая)
Болтушкин Андрей (Ярославль)
Лесных Николай (Воронеж)
Мещеряков Андрей (Ростов-на-Дону)
Морозов Владимир (пос.Арсеньево, Тульская обл.)
Соловьев Антон (Санкт-Петербург)
Аболтинш Александр (Ульяновск)
Адамов Анатолий (Москва)
Бакаев Ян (Орск)
Евдокимова Янина (Ростов-на-Дону)
Зайцев Антон (Москва)
Златин Андрей (Энгельс)
Кузьмин Сергей (Вологда)
Курьянов Александр (Гомель)
Оболенский Евгений (Орел)
Пикалов Дмитрий (село Березовка, Амурская обл.)
Пономаренко Сергей (Челябинск)
Сухоруков Сергей (Ростов-на-Дону)
Федоров Александр (Ковдор)
Шушлебин Максим (Новокузнецк)
Бабай Александр Сергеевич (Курск)
Докукин Евгений (Орел)
Зинуров Марат (Абдулино)
Колосков Сергей (Новомосковск)
Лагодич Ярослав (Новосибирск)
Ленский Дмитрий (Санкт-Петербург)
Лоев Александр (Екатеринбург)
Николаев Сергей (Нижний новрогод)
Панин Дмитрий (Узловая)
Амосов Сергей (Комсомольск-на-Амуре)
Егоров Сергей (Энгельс)
Захаров Андрей (пос. Арсеньево, Тульская обл.)
Сусеков Александр (Ижевск)
Тихоненко Алексей (Нижний новрогод)
Фокин Денис (Иваново)
Чернов Владимир (Екатеринбург)
Балаклеевский Иван (Новосибирск)
Максимов Константин (Москва)
Пономарев Кирилл (Санкт-Петербург)
Фокин Дмитрий (Иваново)
Чечеров Федор (Москва)
Шериязданов Дмитрий (Астана)
Валеев Павел (Железнодорожный)
Набиуллин Артур (Нижневартовск)
Громадский Анатолий (Екатеринбург)
Ефремов Андрей (Новосибирск)
Пахомов Виктор (Майкоп)
Петров Александр (Тверь)
Фингеров Антон (Омск)
Чумак Андрей (Новосибирск)
Бахаревский Александр (Санкт-Петербург)
Бойков Денис (Волжский)
Воропаев Вадим (Красноярск)
Воскресенский Сергей (Москва)
Комаров Аркадий (Новосибирск)
Кремнев Станислав (Саратов)
Мангутов Глеб (Владивосток)
Никитин Максим (Полярные Зори)
Радцева Анастасия (Орск)
Семенов Денис (Санкт-Петербург)
Фомичев Николай (Санкт-Петербург)
Фомичев Сергей (Санкт-Петербург)
Бражник Борис (Нижний Новгород)
Гоголина Наталья (Екатеринбург)
Машалов Евгений (Владивосток)
Борисов Артем (Новосибирск)
Олейник Николай (Саратов)
Казаков Павел (Каменск-Уральский)
Адельшин Алексей (Сергач)
Базунов Максим (Москва)
Курчугин Григорий (Щелково)
Рудов Максим (Ростов-на-Дону)
Комаров Павел (Тюмень)

МЕГАКОНКУРС ОТ GOBLIN'A

Затея с фирменными открытками, посвященными *«Санитарам подземелий»*, удалась на славу. Письма с отрывными купонами еле влезли в солидных размеров мешок. В общем, было из чего выбирать… Лотерея определила трех везунчиков, которым достались мощные видеокарты *ATi Radeon X1900XT 512 Mb*. **Итак, победителями стали: ЗАЛЕТАЕВ Ю.С. (г. Иркутск), БОНДАРЬ АЛЕКСАНДР (г. Нижний Новгород), ДМИТРИКОВ М.Г. (г. Пятигорск, Ставропольский край). Впрочем, это далеко не все призеры. Еще сотня участников конкурса награждается эксклюзивными коллекционными открытками с автографом Дмитрия Пучкова (также известного как ст. о/у Goblin).**







ВОТ ИХ ИМЕНА:

Волова Анжелика (Кострома)
Демидов Владислав (Лихославль)
Ширков Алексей (Новосибирск)
Галучан Дмитрий (Мурманск)
Терехов В. (Новосибирск-95)
Зинченко А. (Каменск-Уральский)
Лобов Александр (Екатеринбург)
Буко Валерий (Москва)
Терехов Е. (Москва)
Мельников О. (Сосногорск)
Селедкина Анна (Северодвинск)
Тюрина В. (Москва)
Лосев Александр (Сургут)
Плотников А. (Тюмень)
Амиянц Артем (Кисловодск)
Смородинов В. (Верхняя Салда)
Домашев Алексей (Курск)
Левашов Д. (Москва)
Мороз Андрей (Тольятти)
Анисимов В. (Апатиты)
Лукин С. (Екатеринбург)
Крупнов Андрей (Рыбинск)
Уфимцев Иван (Новосибирск)
Ребров Виталий (Великие Луки)
Бабай Александр (Курск)
Рыжак Евгений (Волгоград-15)
Киреев Владимир (Липецк)
Круглов Игорь (Армавир)
Ольхов Алексей (Новочеркасск)
Рудасев Александр (Владивосток)
Смирнов С. (Нижний Новгород)
Мезенцев Кирилл (Тихвин)
Новиков А. (Казань)
Землянских Д. (Нижний Новгород)
Назаров Михаил (Серпухов)
Евдокимов Т. (Москва)
Воробей Алексей (Самара)
Качкуркин Сергей (Самара-33)
Пастухов И. (Тула)
Сергеев В. (Мытищи)
Кунцман (Екатеринбург)
Ломакин Алексей (Оренбург)
Лопатин В. (Великие Луки)
Ловкачев Владислав (Санкт-Петербург)
Шатихин Сергей (Норильск)
Жиляков Антон (Омск)
Тубальцев Александр (Москва)
Огнев Артем (пос. Нарынка)
Ефремов Евгений (Иваново)
Удовенков А. (Архангельск)
Никишинков Андрей (д. Прокшино)
Егоров Артем (Томск)
Романов А. (Самара)
Молоков Руслан (Томск)
Абраменко Сергей (с. Валентиновка)
Клейкова Юлия (Москва)
Голик Александр (Магнитогорск)
Тимощук Кирилл (Санкт-Петербург)
Литвиненко А. (Конаково)
Александров А. (Чебоксары)
Васильев А. (Санкт-Петербург)
Баркин Роман (Красноярск)
Кисилев Валерий (Нижний Тагил)
Татарников Михаил (Гатчина)
Рогов Сергей (Ярославль)
Колосов Денис (Архангельск)
Симонов Д. (Таганрог)
Щукин Иван (Вологда)
Ручкин Илья (Ярославль)
Колбанов Александр (Оренбург)
Флягин Владимир (Химки)
Ратников Александр (Самара)
Анфимов Дмитрий (Минск)
Антонов Максим (Ростов-на-Дону)
Галиулин С. (Краснодар)
Соколов Роман (Архангельск)
Гриценко В. (Астрахань)
Смирнов Сергей (Рославль)
Кункурцев Алексей (Рязань)
Сергиенко М. (Волгоград)
Житарев А. (Москва)
Сетин Константин (Новороссийск)
Лавров Андрей (Екатеринбург)
Смирнов М. (Хотьково)
Мельниченко А. (Владимир)
Донковцев Г. (Нижний Новгород)
Кривогин Андрей (Орел)
Басчастнова Галина (Санкт-Петербург)
Городилов А. (Петрозаводск)
Казанцев И. (Краснознаменск)
Рябов П. (Ульяновск)
Лебедев В. (Ижевск)
Кузнецов В. (Пермь)
Колов Дмитрий (Хабаровск)
Дудников Евгений (Череповец)
Шелевский И. (Одинцово)
Сальников Георгий (Ковдор)
Косач Лев (Железнодорожный)
Митрофонов С. (Мурманск)
Трегубенко Александр (Бердск)

ИТОГИ КОНКУРСА





После просмотра конкурсных работ у нас не осталось сомнений: русские люди (и геймеры – не исключение) очень любят и – самое главное – умеют праздновать. Особенно если это Новый год! Достойных скриншотов набралось штук 6–7. После долгих споров мы присудили победу ЕВГЕНИЮ СИНЕОКОВУ. Его картинка задела за живое: уж не знаем, где шлялся Дед Мороз, но подарки он принес явно под утро. Поздравляем Евгения и напоминаем ему, что в электронном письме желательно указывать обратный почтовый адрес. Женя, как только пришлешь свои координаты, мы отправим тебе видеокарту *Power Color X 1600 Pro*. Ну а пока железка будет ждать тебя в редакции!

НАУТРО!

ИТОГИ КРОССВОРДА №36

*Это просто праздник какой-то – кроссворд разгадали 69 человек. На всех, конечно, призов не хватило, но четырех эрудитов мы все-таки наградим. **ТАТЬЯНА ТЮРИНА** из города Павловский Посад получает трехмесячную подписку на **«PC ИГРЫ»**, а **ЕВГЕНИЙ МАШАЛОВ** (г. Владивосток), **ВАДИМ КАВУН** (г. Москва), **АЛЕКСАНДР ПЕРВОВ** (г. Рыбинск) – игры от фирмы **«1С»**.*

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. CTHULHU
3. ZOMBIE
5. HUB
7. DISCWORLD
11. RUGER
12. ENIGMA
15. HELL
17 ATARI
23. LASER
24. KURT
25. RUNAWAY
29. SAFN
30. CAP
33. CLARION
34. CLEOPATRA
36. HELP
37. ARROYO
38. GOTHIC
40. GOOKA
41. NIVAL
43. DUNE
44. GEARBOX
45. PVE

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. HYDRA
3. ZUR
4. NUKA
6. DUKE
8. SEGA
9. OZ
10. DETALION
13. MAJESTY
14. JAMES
16. LEWTON
18. INTERPLAY
19. MERC
20. SHIFT
21. GLOW
26. ACCURACY
27. ANACHRONOX
28. RON
29. SCOUT
31. BILLY
32. TECHLAND
34. CAPCOM
35. PALADIN
39. ALICE
40. GOLD
42. OEM

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
MOORHUHN


ENGINE
start
MAXI tuning
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
В продаже
7 марта
ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ
DVD
MAXI tuning
685лс EVO 8
против
720лс BMW M3
FIGHT!

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

С удовольствием объявляем победителей из числа участников третьей тестовой* группы.

1 место

Устройство «Все-в-одном» Lexmark X7350
www.lexmark.ru



СИРЧЕНКО АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ
МОСКВА

2 место

AVE C100 акустическая система AVE 5.1 с компактным сабвуфером
www.ave.ru



БЕЗРУКОВ СЕРГЕЙ ЮРЬЕВИЧ
МОСКВА

3 место

Комплект от компании Steel Series



БОРИСОВ АРТЕМ СЕРГЕЕВИЧ
НОВОСИБИРСК

4-6 места

Акустическая система AVE D60 Pro
www.ave.ru



Власов Александр Сергеевич
Москва
Лысенко Евгений Александрович
Москва
Якимов Виталий Владимирович
Москва

7 место

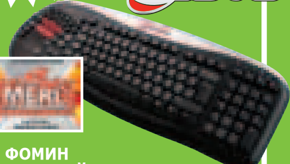
Геймерская мышь Razer Krait + коврик Razer eXactBandle
www.razerzone.ru



МАССАЛИМОВ РУСТЕМ МАРАТОВИЧ
УФА

8 место

Игровая клавиатура Merc
www.zboard.ru



ФОМИН ДМИТРИЙ АНДРЕЕВИЧ
СОЧИ

9 место

Геймпад Fang + футболка Zboard
www.zboard.ru



ЛЕНСКИЙ ДМИТРИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

10-21 места

Антивирус Dr. Web
www.drweb.com



Баленков Андрей Андреевич
Самара
Быков Денис Александрович
Пермь
Доронин Илья Вячеславович
Новосибирск
Зиннатуллин Ренат Тимерханович
Набережные Челны
Кравченко Артем Валентинович
Таганрог
Кузьмин Егор Викторович
Москва
Курчугин Григорий Владимирович
Щелково
Кялин Кирилл Юрьевич
Петрозаводск
Латыпов Руслан Анасович
Омск
Лещинский Михаил Ярославович
Екатеринбург
Маракулин Дмитрий Николаевич
Иркутск
Недогарок Олег Васильевич
Уфа

Азаренко Константин Сергеевич
Новороссийск
Ананьева Ольга Ивановна
Москва
Банников Владимир Дмитриевич
Губаха
Барбашин Тимофей Андреевич
Петрозаводск
Бизюков Сергей Иванович
Люберцы
Бродинова Дарья Ивановна
Уфа
Бродинова Екатерина Алексеевна
Уфа
Ванин Сергей Алексеевич
Чехов
Васильчиков Никита Сергеевич
Москва
Вершинин Александр Юрьевич
Богородск
Виноградова Ольга Владимировна
Москва
Витко Александр Борисович
Лермонтов
Вишняков Вячеслав Игоревич
Пушкин
Воронова Анна Владимировна
Санкт-Петербург
Гайнуллин Руслан Радикович
Химки
Галяткин Дмитрий Валерьевич
Москва
Ганиев Алмаз Ренатович
Тюмень
Ганиев Дмитрий Борисович
Челябинск
Голенко Александр Сергеевич
Петропавловск-Камчатский
Гончаров Егор Игоревич
Новосибирск
Горожанин Кирилл Олегович
Нижний Новгород
Григоров Михаил Михаилович
Санкт-Петербург
Гридасов Сергей Сергеевич
Москва
Гришин Павел Сергеевич
Шлиссельбург
Давыдова Надежда Андреевна
Москва
Добрынин Петр Александрович
Архангельск
Дубинин Михаил Михайлович
Бор
Дурнев Олег Васильевич
Пластуновская
Дягилев Алексей Игоревич
Москва

Ермоленко Дмитрий Андреевич
Нижний Новгород
Ефремкин Александр Викторович
Оленегорск
Жариков Александр Романович
Тамбов
Жиляков Максим Сергеевич
Купино
Задоя Ирина Олеговна
Москва
Зайкова Дарья Юрьевна
Петродворец
Запольский Антон Владимирович
Протвино
Зарипов Тимур Азатович
Ноябрьск
Захаров Вячеслав Сергеевич
Мценск
Земсков Руслан Николаевич
Санкт-Петербург
Иванов Александр Николаевич
Новокузнецк
Иванов Бислан Азоматович
Майкоп
Ионин Рэм Павлович
Петрозаводск
Исаков Дмитрий Андреевич
Томск
Казанов Кирилл Олегович
п. Краснообск
Казанский Дмитрий Маркович
Павлово-на-Оке
Карасов Иван Александрович
Вологда
Ковалев Георгий Викторович
Санкт-Петербург
Ковшешников Сергей Павлович
Нижний Новгород
Коломийцев Артем Константинович
Находка
Колотилин Дмитрий Валерьевич
Самара
Короткевич Михаил Николаевич
Санкт-Петербург
Корсаков Игорь Владимирович
п. Полазна
Кострицин Александр Дмитриевич
Бердск
Кравчук Илья Ильич
Москва
Круглов Максим Игоревич
Тверь
Крутских Павел Игорьевич
с. Петровское
Кузнецов Александр Александрович
Губаха
Кулагин Владимир Олегович
Ростов-на-Дону

Кулаков Павел Юрьевич
Сызрань
Кушнир Федот Николаевич
Сургут
Левераш Максим Павлович
Самара
Лесовой Даниэль Олегович
Ярославль
Лобанов Александр Николаевич
Москва
Ляшенко Антон Сергеевич
Батайск
Майоров Дмитрий Викторович
пгт.Большое-Мурашкино
Максимов Михаил Сергеевич
Москва
Мальцев Антон Александрович
Архангельск
Мацибура Никита Сергеевич
Санкт-Петербург
Мельниченко Александр Анатольевич
Владимир
Мерзликин Владимир Владимирович
Макеевка
Минасов Марат Рустемович
Уфа
Минасова Дарья Ивановна
Уфа
Мистюрин Василий Александрович
пгт. Игра
Михаленко Алексей Анатольевич
п/о Рикасово
Мороз Олег Валерьевич
Самара
Никитин Андрей Владимирович
Москва
Николаев Евгений Игоревич
Нижний Новгород
Носков Яков Алексеевич
Карагай
Одиноков Артем Александрович
п.Кубинка-1
Осипов Евгений Сергеевич
Набережные Челны
Ощепкова Любовь Владимировна
Санкт-Петербург
Палацкий Леонид Борисович
Псков
Панова Галина Юрьевна
Уссурийск
Пахомов Андрей Вадимович
Саров
Перов Тимофей Валерьевич
Москва
Петренко Иван Васильевич
Москва
Пименков Станислав Сергеевич
Ярославль

Писарев Артем Олегович
Самара
Пластинин Евгений Юрьевич
Иркутск
Поляков Степан Павлович
Самара
Попков Михаил Алексеевич
Санкт-Петербург
Реутов Иван Иванович
Прохладный
Рогачев Дмитрий Юрьевич
Химки
Романов Дмитрий Александрович
Саратов
Рубцов Илья Евгеньевич
Люберцы
Рудик Артем Андреевич
Биробиджан
Сабылин Олег Александрович
Новосибирск
Саратовцев Эдуард Владимирович
Перевальск
Селин Олег Юрьевич
Нижнеангарск
Серков Дмитрий Александрович
Лыткарино
Серякова Марина Валентиновна
Москва
Сидоров Дмитрий Александрович
Нижний Новгород
Сметанин Андрей Юрьевич
Пушкино
Соколов Александр Михайлович
Красноярск
Сокольский Дмитрий Петрович
Владивосток
Соловей Наталья Львовна
Москва
Соловьев Алексей Николаевич
Егорьевск
Солодянкин Вячеслав Николаевич
п. Реконструктор
Союшов Федор Викторович
Серпухов
Старшинова Людмила Владимировна
Москва
Степанов Валерий Валентинович
Санкт-Петербург
Степанов Сергей Александрович
Москва
Стешенко Сергей Алексеевич
Набережные Челны
Сурков Алексей Владимирович
Ярославль
Сухих Михаил Юрьевич
Электросталь
Тайчинов Ильмир Уралович
Москва

Татаринов Александр Витальевич
Нижний Тагил
Терехова Ирина Петровна
Москва
Тихоненко Алексей Юрьевич
Нижний Новгород
Травин Валерий Валерьянович
Иваново
Туленков Макс Александрович
Белорецк
Фальковский Артур Олегович
пос. Большие поля
Фатющенко Николай Андреевич
Москва
Федоров Евгений Александрович
Партизанск
Федорова Марина Викторовна
Москва
Филиппенко Марина Владимировна
Белгород
Филиппов Дмитрий Валерьевич
Яхрома
Цуркан Андрей Владимирович
Санкт-Петербург
Черепахин Никита Игоревич
Екатеринбург
Черепова Галина Александровна
Санкт-Петербург
Черкасов Алексей Алексеевич
Москва
Черняев Станислав Владимирович
Омск
Чудов Дмитрий Витальевич
Боровичи
Чустов Дмитрий Игоревич
Липецк
Шайхутдинов Артур Ибрагимович
Казань
Шалугин Михаил Андреевич
Ярославль
Шариков Паша Игоревич
Москва
Шестаков Алексей Сергеевич
Санкт-Петербург
Шиганов Алексей Дмитриевич
Нижний Новгород
Шленев Александр Евгеньевич
Ярославль
Шмаков Сергей Андреевич
Курган

80 игр от компании «Акелла» и 50 от компании Electronic Arts



БЛАГОДАРИМ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ – ВАШИ ОТВЕТЫ ПОМОГАЮТ НАМ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Сейчас стартовала четвертая тестовая группа. Вы можете стать ее участником. Для этого достаточно быть читателем журнала «PC ИГРЫ», иметь выход в интернет и желание повлиять на судьбу любимого журнала. Если все это есть, заходите на сайт anketa.glc.ru, регистрируйтесь и отвечайте на вопросы анкеты. Заполнение анкеты занимает примерно 15 минут. За каждую заполненную анкету начисляются баллы. Потом они суммируются. В июле 2007 года будут подводиться итоги, и те, кто наберет наибольшее количество баллов, станут обладателями отличных призов. А именно:

1 место

Видеокарта SAPPHIRE TOXIC X1950 XTX
http://www.sapphiretech.com



2 место

Lexmark X5470 – многофункциональное устройство со встроенным факс-модемом и возможностью печати фотографий
www.lexmark.ru



3-4 места

Рюкзак / зарядное устройство на солнечных элементах AcmePower AP MF3000
www.acmepower.ru



5 место

Мощнейшая система с полочными колонками AVE C140. Универсальная «настольная» система для воспроизведения музыки и кино
www.ave.ru



6-7 места

Система Hi-Fi класса AVE TF 100 – новейшая активная акустика 2.1. Чистые высокие частоты доносят все детали звучания хай-сэтов, а глубокий бас позволит прочувствовать весь драматизм фильма или игры.
www.ave.ru



8-10 места

Зарядное устройство AcmePower AP-RC3. Четырехканальное быстрое зарядное устройство для зарядки пальчиковых AA и AAA аккумуляторов.
www.acmepower.ru



11-13 места

Универсальный аккумулятор / зарядное устройство на солнечных батареях AcmePower AP MF1918
www.acmepower.ru



14 место

Компактные колонки AVE D10. Сделаны из дерева и обеспечивают хороший звук. Могут работать с компьютером, CD/MP3-плеером и другими устройствами
www.ave.ru



100 игр от компании «1С»
http://games.1c.ru/



* Тестовая группа – это группа читателей «PC ИГР», которые отвечают на вопросы о журнале. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте http://anketa.glc.ru.



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

СМОТРИ С УДОВОЛЬСТВИЕМ

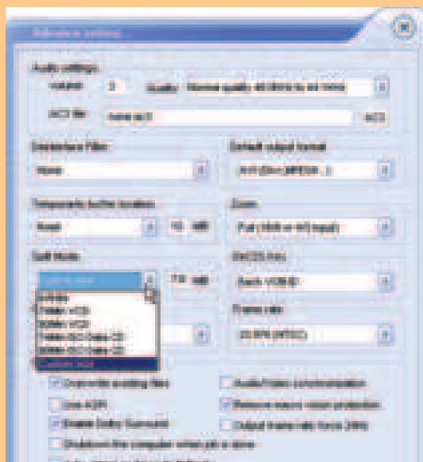
Наверняка ты не раз брал у друзей фильмы на DVD. И, скорее всего, после просмотра хорошей картины хотел оставить ее себе. Однако просто копировать содержимое носителя на жесткий диск непрактично. Во-первых, DVD-файлы занимают слишком много места. Во-вторых, для их проигрывания нужны специальные программы. Гораздо удобнее использовать «рипперы», которые преобразовывают видео в другой, более «легкий» и доступный формат. Именно о таких утилитах и пойдет речь в сегодняшнем обзоре.

A1 DVD RIPPER

ТИП ПРОГРАММЫ
DVD-риппер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Topee Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $33.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.dvdapp.com/download.htm

Прежде чем приступать к работе с программой, задайся вопросом – что ты будешь делать с видеофайлом? Если качество тебя волнует мало, а то и не волнует вовсе, и главная цель – любыми средствами записать фильм на обычную CD-болванку, имей в виду, что он может туда не поместиться. Все-таки сжать четыре гигабайта до семисот мегабайт получается далеко не всегда. Зачастую приходится разбивать файл на несколько частей. И лишь затем записывать их на пару-другую компакт-дисков. Чтобы воспользоваться этой возможностью необходимо заглянуть в один из разделов программы – User Options/Settings. Затем указать максимальный размер видео на выходе. При выставлении данного параметра рекомендуем уточнить вместимость носителя. Иначе, в случае ошибки, придется разбивать файл заново. Освоив ***A1 DVD Ripper***, ты сможешь без лишних хлопот пополнить домашнюю коллекцию десятками фильмов.

Еще одно немаловажное достоинство программы от **Topee Software** – она не требовательна к ресурсам. На официальном сайте значится следующая система: Pentium 150MHz, 32Mb оперативной памяти и 5Mb свободного мечта на диске.



■ A1 DVD Ripper: сам разбивает файл на части выбранного размера.

Формат видео можно выбрать непосредственно в главном окне A1 DVD Ripper, но для того чтобы настроить параметры сжатия, придется как следует покопаться в настройках. Выбери пункт Video Settings в меню Settings, затем найди в списке DivX и нажми кнопку Configure.



■ A1 DVD Ripper: основные параметры кодирования можно задать прямо в главном окне.

Если ты никогда самостоятельно не преобразовывал видео из одного оформата в другой, то, должно быть, не на шутку удивишься, когда узнаешь, сколько времени занимает эта процедура. Порой приходится дожидаться часами, когда долгожданный файл появится на жестком диске.

Более того, в процессе кодирования система использует практически все доступные ресурсы, поэтому мы не рекомендуем параллельно запускать игры и другие приложения, иначе на полученном видео могут появиться рывки и другие неприятные дефекты.

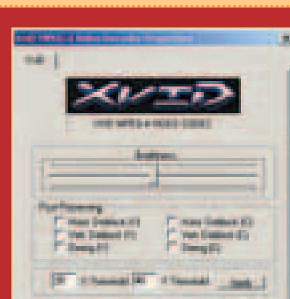
Небольшой совет: прежде чем конвертировать DVD целиком, преобразуй для начала небольшой фрагмент и оцени результаты. Если качество картинки тебя не устроит, попробуй увеличить размер файла или отрегулировать многочисленные настройки в меню Settings. Как только убедишься, что все в порядке, приступай к полноценной конвертации.

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ФОРМАТЫ ВИДЕОФАЙЛОВ

Размер действительно имеет значение, когда речь заходит о конвертации файлов. Одно дело хранить на винчестере два-три «тяжеловесных» фильма, другое – с десяток более мелких.

Размер зависит от выбранного формата, используемого кодека и параметров компрессии. Кроме этого, естественно, большое значение имеет качество звука и разрешение видео. Чаще всего DVD-рипперы кодируют в форматы WMV, SVCD, VCD и AVI.

Формат VCD (Video Compact Disc) позволяет поместить до восьмидесяти минут видео вместе со стерео звуком на обычный компакт-диск объемом семьсот мегабайт. SVCD (Super VideoCD) обеспечивает лучшее качество изображения, но по сравнению с VCD он значительно увеличивает размеры конечных файлов. На обычную CD-болванку можно записать до одного часа видео в этом формате с двумя звуковыми стерео дорожками. WMV (Windows Media Video) дает хорошую степень сжатия за счет ощутимого ухудшения качества. Поэтому, как правило, его используют для передачи данных через интернет. AVI отличается от других форматов тем, что определяет только структуру сохранения в файле аудио и видео дорожек, но не способ их кодирования. Для сжатия видео в этот формат можно использовать различные кодеки, самыми популярными из которых в настоящее время являются **DivX** и **XviD**.



■ Xvid уступает в популярности только DivX.

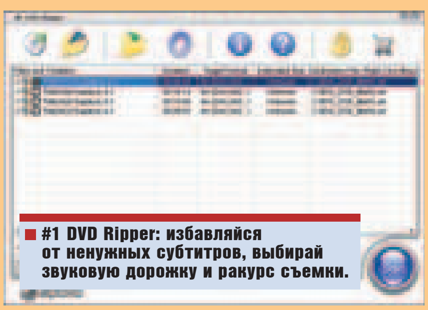
#1 DVD RIPPER

ТИП ПРОГРАММЫ
DVD-риппер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Apollo Multimedia
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $34.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.dvdtox.com/download.htm

Почти на каждом DVD, кроме непосредственно видео, записано очень много ненужной информации. Посмотри на обложку, и ты увидишь, что там есть русские, английские, французские, немецкие, испанские, а может быть, даже японские субтитры. Кроме того, наверняка аудиодорожка представлена как минимум на двух языках – английском и русском. Кстати, встречается и на все том же ненавистном японском.

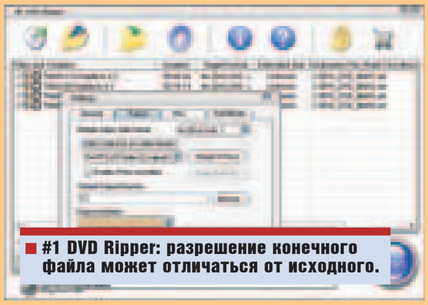
Также на некоторых DVD (в основном это относится к записям концертов) есть несколько вариантов видео, отснятого операторами с различных ракурсов. В процессе просмотра таких DVD можно выбирать одну из имеющихся точек съемки. Все это, конечно, хорошо, но когда твоя задача – получить файл как можно меньшего размера, подобные «навороты» совершенно ни к чему. Если, конечно, ты не желаешь поглядеть, как парочка крутых парней из голливудского боевика ведет задушевные беседы на языке самураев.

Творение студии **Apollo Multimedia** программа **#1 DVD Ripper** поможет избавиться от всего лишнего. В списках Audio Tracks и Subtitles отражены соответственно все звуковые дорожки и субтитры, имеющиеся на DVD. Обязательно загляни и в меню Angle. Если на твоем DVD есть несколько вариантов видео, выбери нужный. Остальные удали к чертовой бабушке.


#1 DVD Ripper: избавляйся от ненужных субтитров, выбирай звуковую дорожку и ракурс съемки.

На выборе звуковых дорожек, субтитров и угла обзора возможности #1 DVD Ripper не заканчиваются. Она также позволяет при конвертировании видео изменять соотношение сторон изображения.

На сегодняшний день используются два основных формата – 4:3 (так называемый LetterBox) и широкоформатный 16:9. Выбери понравившийся с учетом параметров своего телевизора.


#1 DVD Ripper: разрешение конечного файла может отличаться от исходного.

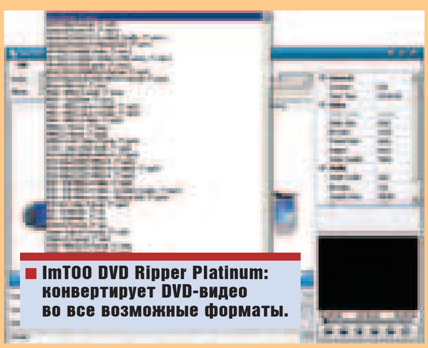
Между прочим, ты можешь изменять не только формат изображения, но и его разрешение. Как правило, видео на DVD записано с разрешением 640x480 или 720x576, но при желании его можно сделать и меньше.

Что, разумеется, в итоге приведет к потере качества.

IMTOO DVD RIPPER PLATINUM 4.0

ТИП ПРОГРАММЫ
DVD-риппер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
ImTOO Software Studio
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $45
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.imtoo.com/download.html

«Платиновую» приставку к названию эта программа получила неспроста: она умеет практически все. В то время как большинство подобных утилит преобразовывают видео только для дальнейшего просмотра на экране компьютера, **ImTOO DVD Ripper Platinum** умеет создавать видеофайл для портативных устройств, игровых платформ, плееров и мобильных телефонов.


ImTOO DVD Ripper Platinum: конвертирует DVD-видео во все возможные форматы.

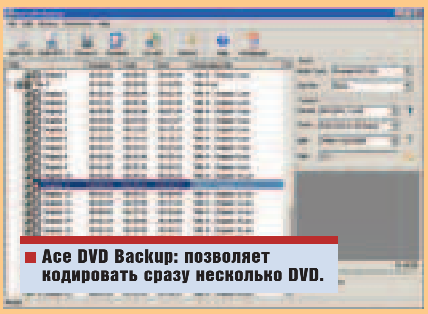
Ты можешь с ходу ответить, какой формат поддерживает твой iPod или Sony PSP и какие параметры видео нужно выбрать, чтобы оно успешно загрузилось и проигралось. Если нет, ничего страшного, ведь создатели ImTOO DVD Ripper Platinum все предусмотрели. В программе есть огромное количество профилей (наборов параметров), которые подходят в том или ином случае. Например, выбрав пункт iPod (320x240) MPEG-4 Normal, ты получишь видеофайл

с разрешением 320x240 в формате MPEG-4 со средним качеством, которое без проблем загрузится на популярный приставке от **Sony**.

ACE DVD BACKUP 1.3.32

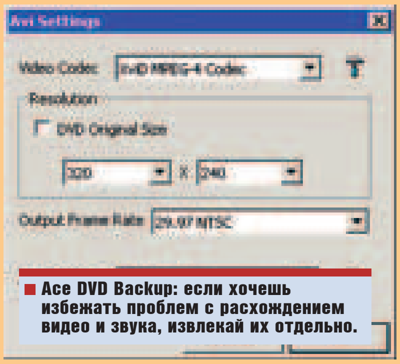
ТИП ПРОГРАММЫ
DVD-риппер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Aokx Media
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $ 34.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.aokx.com/download.htm

Ace DVD Backup 1.3.32 выгодно отличается от других программ тем, что позволяет преобразовывать файлы сразу с нескольких DVD. Правда, для этого потребуются множество приводов. Впрочем, Ace DVD Backup 1.3.32 умеет работать не только с дисками, но и с образами.



Ace DVD Backup: позволяет кодировать сразу несколько DVD.

Одна из проблем, с которой ты, возможно, столкнешься при конвертировании видео, – расхождение аудио и видео дорожек. Откроем тебе секрет: не извлекай с DVD звук и видео одновременно. Используй Ace DVD Backup только для кодирования видео (в списке Audio Codec выбери Disable Audio).



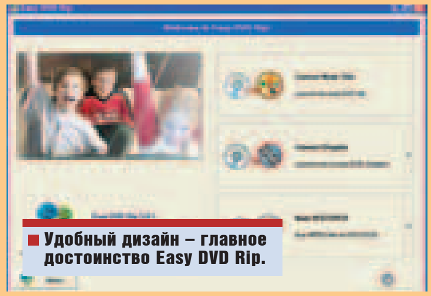
Ace DVD Backup: если хочешь избежать проблем с расхождением видео и звука, извлекай их отдельно.

А при помощи Ace DVD Audio Extractor (**www.aokx.com/dvdaudioextractor.htm**), которую выпускает тот же авторский коллектив, работай со звуком. Для соединения дорожек подойдет любой видеоредактор. Например, необычайно популярный у пользователей VirtualDub (**www.virtualdub.org**).

EASY DVD RIP

ТИП ПРОГРАММЫ
DVD-риппер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
HomeDVDCopy.com
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $34.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.homedvdcopy.com/easydvdrip/download.htm

В первую очередь, **Easy DVD Rip** отличается от конкурентов тем, что она не заставляет пользователя часами изучать настройки. Благодаря удобному дизайну с ней управится и младенец! Даже если ты не знаешь английский язык, разобраться с различными вариантами конвертации помогут красочные картинки.



Удобный дизайн – главное достоинство Easy DVD Rip.

Программа работает в четырех режимах. Первый (**Whole Title/Chapter**) изменяет формат целого фильма, второй (**Chapter Splitting**) преобразует только отдельные главы, третий (**Chapters Merging**) объединяет их в единый файл, четвертый (**Time Range**) взаимодействует с временной шкалой. В остальном Easy DVD Rip мало чем отличаются от #1 DVD Ripper. Она также позволяет разбивать файл на части по 650, 700 или 800 мегабайт. В дальнейшем их можно будет записать на CD. Менять разрешение, качество и прочие параметры записи. Изучать подробные сведения о ходе конвертации. Например, можно узнать, сколько потребуется времени до окончания работы программы, текущий битрейт и даже устроить предварительный просмотр. Что касается цены, то стоит Easy DVD Rip ровно столько же, сколько и #1 DVD Ripper.

DIVX – САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ АЛГОРИТМ СЖАТИЯ

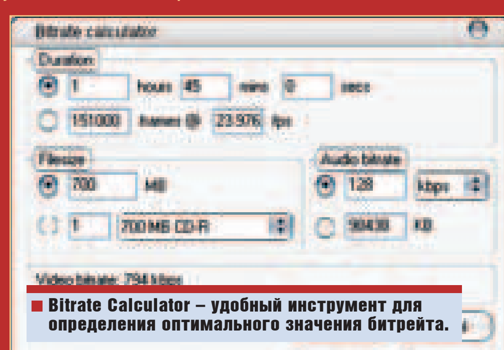


Из всех многочисленных настроек кодека DivX обрати внимание на те, которые помещены в группу Rate Control.

Чаще всего при кодировании видео в формат AVI используется DivX. Он настолько популярен, что воспроизводить DivX-файлы могут даже большинство современных DVD-проигрывателей.

Чтобы сжать видеофайлы с помощью DivX, его необходимо установить, скачав с официального сайта (**www.divx.com**). В настройках компрессии следует обратить внимание на два параметра, которые объединены общим названием Rate Control. Если ты согласен пожертвовать временем в пользу качества, то выбери в списке Rate Control Mode вариант Multipass. В этом случае видео кодируется не в один этап, а в два. После завершения первой стадии создается специальный файл, содержащий информацию о каждом кадре, а во время второго прохода на основе этих данных выполняется непосредственно сжатие. Благодаря чему качество полученного файла заметно повышается.

Второй важной настройкой кодека DivX является битрейт – количество обрабатываемых данных за промежуток времени. Чем выше битрейт, тем лучше качество видео и тем больше объем конечного файла. Напрашивается вопрос: а как узнать, какой битрейт ставить? В большинстве случаев имеет смысл воспользоваться специальным калькулятором, при помощи которого легко вычислить оптимальное значение битрейта. Кнопка для его вызова находится возле поля Bitrate. Тут все просто: указываешь продолжительность фильма, качество звуковой дорожки, а также примерный размер файла, который нужно получить на выходе. На основе этих данных калькулятор подбирает и сам вписывает в соответствующее поле оптимальное значение битрейта.



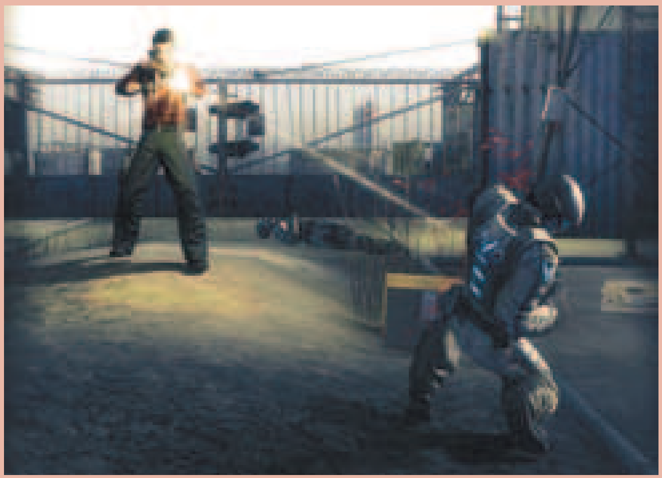
Bitrate Calculator – удобный инструмент для определения оптимального значения битрейта.

ФРИКЕРСКИЙ НОМЕР!



- ДЕВАЙС ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ ТЕЛЕФОННЫХ ЛИНИЙ
- 16 САМЫХ ФРИКЕРСКИХ УСТРОЙСТВ
- ПОДКЛЮЧАЕМ СТАРЫЙ ТЕЛЕФОН К SKYPE И ЭКОНОМИМ НА СОТОВОЙ СВЯЗИ
- ПОСЛЕДНИЕ СЕКРЕТЫ ICQ
- НОВАЯ РУБРИКА ДЛЯ АДМИНОВ

Мартовское помешательство





Мы, конечно, можем понять, когда ты, закинув на плечо боевую секиру, отправляешься на выполнение очередного квеста в ***Burning Crusade*** и возвращаешься в эту реальность лишь ранним утром, но очнись – за окном март, а перед тобой свежий DVD-блин от журнала **«PC ИГРЫ»**.

Экшен, пара стратегий и RPG – ассортимент раздела демо-версий как обычно разнообразен. Причем экшен на этот раз весьма неоднозначный: в роли главного героя игры ***Infernal*** выступает самый настоящий дьявол. Два уровня, доступных в демо-версии, научат тебя превращаться в призрака, восстанавливать силы с помощью людей-аптечек – словом, выживать в этом жестоком мире. Любишь более глобальные задачи? Перед тобой стратегии ***«Офицеры»*** и ***Sudden Strike 3: Arms for Victory***, очередной взгляд в прошлое, на ту самую войну.

Чтобы всегда быть в курсе современных игровых событий, не обязательно часами просиживать штаны за монитором. Достаточно открыть раздел видеороликов и посмотреть интервью, новости, превью, переводы и обзоры уже вышедших проектов. ***Armed Assault, Ex Machina: Meridian 113, 1701 A.D., Europa Universalis III, «Восхождение на трон», Resident Evil 4*** – материалы по этим и другим играм ты найдешь на этом самом диске. Не поверишь, но и ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** тоже здесь – мы надеемся, что следующая встреча с ним состоится уже в разделе обзоров.

А вот в «дополнениях» тебя ждет приятный сюрприз. Модификация ***Insects Infestation v1.04*** для ***Half-Life 2*** обратит привычный шутер в эдакое пособие по биологии. Противоборствующими сторонами тут стали муравьи и термиты, причем цепи развития насекомых воссозданы вполне достоверно: от личинки до взрослой особи. Однако и вполне привычные модификации на месте – ***Matto4 v1.0*** для ***Far Cry***, повествующая о новых злоключениях Джека, или ***Quake 4 Fortress Alpha 0.0.1***, представляющая классический ***Team Fortress*** на новом движке.

Само собой, не забыты ни раздел оч. важных и оч. полезных утилит, ни shareware-игр, ни (фанфары) обновленный «Путеводитель»!

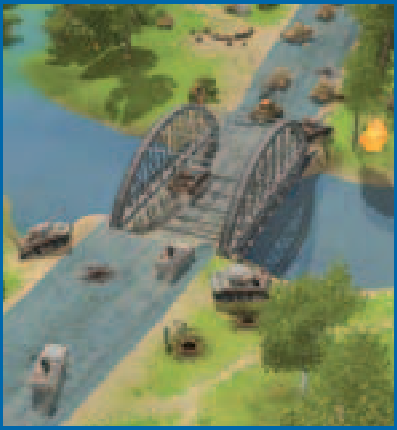
Новый выпуск «Иконы» на телеканале «MTV Россия» оказался посвящен одной из самых популярных во всем мире отечественной серии игр «Дальнобойщики». В эксклюзивном порядке с полным выпуском программы может ознакомиться каждый читатель журнала **«PC ИГРЫ»**. В сюжете вы сможете увидеть уникальные кадры интервью с ведущими разработчиками, создавшими две части «Дальнобойщиков» и в настоящий момент работающими над третьей.

«Икона» в увлекательной форме повествует о том, какой путь пришлось преодолеть новосибирским разработчикам от создания обычного тренажера для автолюбителей до полноценной отечественной игры, которая мгновенно обрела поклонников на всей территории России. Успеху серьезным образом способствовало то, что до того момента не было ни гонок на грузовиках, ни, тем более, симуляторов жизни дальнобойщиков. Разработчики раскроют и секреты создания «Дальнобойщиков 2», игры, которая смогла покорить не только отечественных, но и западных игроков, и расскажут о том, как благодаря ей они пересели за рули реальных автомобилей.

Отдельный интерес представляет свежая информация о работе над третьей частью серии. Ты сможешь узнать, что пришлось сделать создателям «Дальнобойщиков», чтобы виртуально воспроизвести целый кусок Калифорнии и каким образом в этом им помог Арнольд Шварценеггер.

Эксклюзивные материалы, уникальные кадры и информация о популярнейшей игровой серии «Дальнобойщики» в программе «Икона» на диске **«PC ИГР»**!

Sudden Strike 3: Arms for Victory



Это уже вторая демо-версия к игре ***Sudden Strike 3: Arms for Victory***. Основная ее цель – проверить работоспособность многопользовательского режима с единственной доступной картой, которая напоминает местность "Serpent" из второй части стратегии. Кроме того, открыта и одиночная миссия, где геймерам предстоит управлять войсками союзников и освободить захваченный город. По сравнению с предыдущей версией, в этой появились существенные доработки, среди которых новые эффекты, усовершенствованный геймплей и отсутствие багов. Благодаря движку **Sudden Strike Next7** игровые ландшафты станут ярче, насыщеннее. Появятся населенные города и прочие графические детали. Кроме того, изменен и уровень искусственного интеллекта дружественных юнитов. Масштабные баталии в многопользовательском режиме ждут своих героев!



Infernal



Кто только не побывал в роли непобедимого агента спецслужб! Разработчики ***Infernal*** решили отойти от канонов, выбрав главным героем... черта из преисподней в человеческом облике. В демо доступны два уровня – на первом можно сразиться с простыми смертными возле монастыря, а во втором, превратившись в призрака, пожирать души поверженных противников на заводе по производству стали. Помимо сверхъестественных способностей в инвентаре персонажа ты найдешь современную шпионскую технику и приборы для взлома систем защиты. Стоит отметить, что от обличия героя зависит размер урона, получаемый от вражеского оружия. Кроме того, персонаж владеет приемами рукопашного боя, может использовать попавшиеся под руку предметы и транспортные средства. Если же жизненные силы на исходе, можно подлечиться, укусив пару человек.



Офицеры



В бесплатном режиме игра ***«Офицеры»*** позволяет тебе поучаствовать в знаменитых сражениях Второй мировой всего один час. Доступны все миссии и опции, но, после того как закончится оговоренное время, придется либо удалить игру, либо купить специальный ключ. Пользователи смогут побывать в роли командира подразделения любой из двух сторон, выполняя известные боевые задачи и меняя по возможности ход истории. Согласно канонам жанра, тебе предстоит управлять отрядами во время сражения (а на поле может присутствовать до 1500 юнитов!), следить за продовольствием и наличием боеприпасов, выбирать выгодные маршруты нападения и многое другое. На выбор предлагается свыше 70 типов военного транспорта с реалистичной системой повреждений – можно, например, контузить водителя или повредить двигатель.

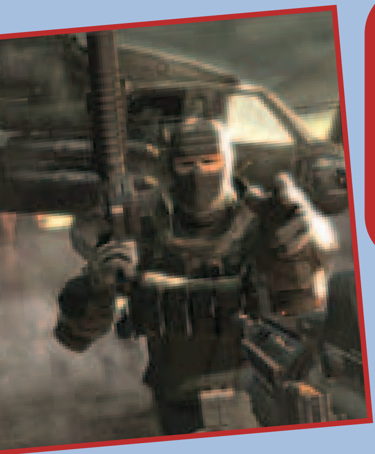


Silverfall



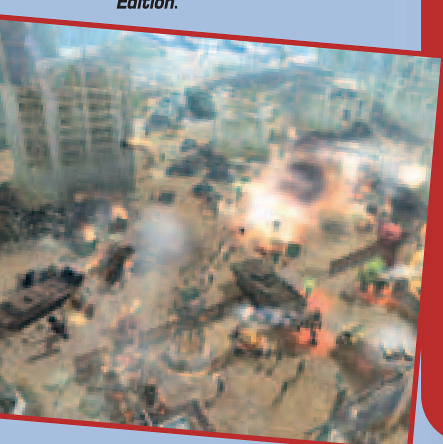
Демо-версия симпатичной фэнтези-RPG, действие которой разворачивается в сказочном мире, где после появления первого двигателя началась война между теми, кто выбрал эпоху технологии и теми, кто остался верен природе и магии. Ты можешь выбрать 4 расы из 8, доступных в полной версии игры. Открыты целых три игровых области, где разрешено развивать героя до 15 уровня со всеми навыками и заклинаниями. Сначала свежеиспеченный воин полностью нейтрален и только в процессе выполнения квестов или уничтожения монстров может выбрать путь науки или волшебства. Доступны также два компаньона, Morka и Danselame, каждый со своими уникальными способностями. Они будут сопровождать персонажа. Релиз же обещает полную свободу действий и постепенно меняющийся мир, готовый реагировать на каждый наш шаг.





НОВОСТИ

Всего несколько часов, оставшихся до сдачи номера, мешают нам выяснить, кто же в итоге получит своеобразные «игровые Оскары» от Академии Интерактивных Искусств и Наук AIAS. Церемония награждения должна состояться 8 февраля в Лас-Вегасе, но и без нее мы никак не можем жаловаться на отсутствие событий. Кажется, на поступившую в продажу *Windows Vista* ориентирующимися на PC-гейминг разработчиками возлагаются самые серьезные надежды. О поддержке графической библиотеки десятой версии DirectX уже сообщили создатели таких хитов, как *Crysis* и *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Хватает и других свежих проектов и анонсов, таких как *Sacred 2: Fallen Angel, Maelstrom, Loki, Attack on Pearl Harbor, Darkfall, Stranglehold, World in Conflict, Blacksite Area 51, Lord of the Rings Online, Pirates of the Caribbean Online, Jade Empire: Special Edition*.



РЕВЬЮ

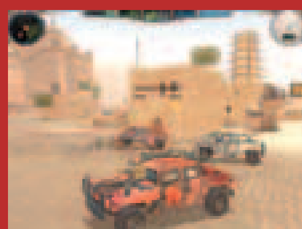
Armed Assault

Чешская компания **Bohemia Interactive Studios** наверняка порадует хардкорных фанатов тактических шутеров, а вот остальные, вероятно, пройдут мимо *Armed Assault*. Ультрареализм и соответствующий уровень игровой сложности вряд ли сможет привлечь широкую аудиторию. Пусть проект Armed Assault смог продемонстрировать нам ряд инноваций вроде огромных открытых территорий, закрыть глаза на довольно стандартные, но оттого не менее досадные недостатки не получится. Крайне неприятные баги физической модели убивают реалистичность, а высокий уровень сложности вряд ли может послужить в этом случае утешением. Поправят ли патчи положение?



Ex Machina: Meridian 113

Ex Machina: Meridian 113 – дополнение к оригинальной игре, занявшей в прошлом году очень неплохие позиции среди отечественных разработок. Достаточно простая, пусть и не самая оригинальная концепция игрового процесса, пришлась по душе многим. Так что появление Meridian 113 вполне закономерно. В дополнении разработчики постарались исправить немногочисленные ошибки: бои проходят куда динамичнее, более жесткой и требовательной к управлению транспортом стала игровая физика. Возросший таким образом уровень сложности пошел только на пользу проекту: играть стало действительно интереснее и веселее.



1701 A.D.

1701 A.D. – пример немецкой педантичности. Команда **Related Studios** успешно отчиталась за каждый евро из 8 миллионов, потраченных на разработку. 1701 A.D. продолжает традиции классических стратегий, в которых игроку предлагают разделить непростую судьбу менеджера. Несмотря на это, развивать американскую колонию, как показывает практика, чертовски увлекательно. Продуманный игровой процесс оставляет самые благостные впечатления. Крайне грамотно реализован глубокий, но не чрезмерно занудный микроменеджмент. Удручает лишь надуманная боевая система. С другой стороны, в 1701 A.D. и без морских разборок забот вполне хватает.



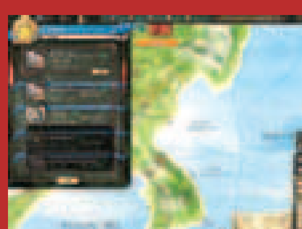
Восхождение на трон

«Восхождение на трон» представляет собой очень гармоничный сплав RPG и тактики. Игра одновременно напоминает и *King's Bounty*, и легендарную серию *Heroes of Might and Magic*, и классические японские ролевые игры. Разработчики представили свое, достаточно оригинальное видение редкого, но пользующегося большой популярностью среди серьезных игроков жанра с некоторыми неизбежными заимствованиями. Здесь все кажется знакомым, но при этом вполне уместным. Более чем приятная, хоть и никак не тянущая на «революционную» графика и своеобразная стилистика также оставляют лишь положительные впечатления.



Europa Universalis III

Если бы не шведская студия **Paradox Interactive**, поклонникам глобальных исторических стратегий оставалось бы радоваться разве что серии *Civilization*. К счастью, у нас есть еще *Europa Universalis*. Третья часть любимой многими серии решилась на многочисленные изменения и, возможно, сможет на какое-то время шокировать преданных поклонников. Начнем с того, что новая *Europa Universalis III*, согласно коммерческим требованиям современной индустрии, стала трехмерной. Функциональность увеличилась незначительно, а оценивать эстетические изменения можно по-разному. Мы думаем, что игра удалась!



Блицкриг II: освобождение

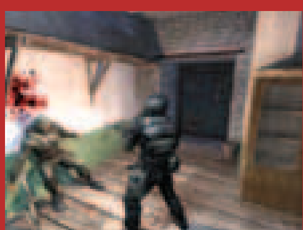
«Блицкригу II» не удалось полностью повторить успеха первой части игры. Однако **Nival Interactive** старается наверстать упущенное, выпуская по уже сложившейся традиции многочисленные дополнения. В «Освобождении» нам предлагается отвлечься от важнейших сражений Великой Отечественной и перенестись на территорию Италии и Франции. По сути, изменения в игровом процессе можно назвать микроскопическими. С другой стороны, поклонники RTS, а уж тем более Второй мировой, должны быть в восторге: две полноценные игровые кампании, новые карты, новые виды техники, наконец, новые режимы сетевой игры!



ПРЕВЬЮ

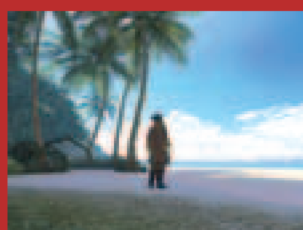
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

С определенной долей уверенности можно предсказывать, нет, мы просто уверены в этом, что это последнее превью самого амбициозного отечественного долгостроя в журнале **«PC ИГРЫ»**. Следующим станет уже полноценный обзор. Мы в очередной раз напомним тебе, чем замечателен проект ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***, и попытаемся спрогнозировать его успех. Думаешь, это очень просто? А как же время, прошедшее с момента старта проекта, а морально устаревший графический движок игры, а свежие конкуренты? Но не волнуйся, «Сталкеру» еще есть чем тебя удивить.



Pirates of the Burning Sea

Pirates of the Burning Sea – очередной представитель MMORPG, на этот раз в пиратском сеттинге. Прекрасная возможность отдохнуть от зеленых орков, ушастых эльфов и небритых гномов и окунуться в полный романтики мир флибустьеров. Пиастры, сражения на море и суше, управление кораблем и, конечно, поиск сокровища. Общей стилистикой игра напоминает, представь себе, тех самых ***Sid Meier's Pirates!*** Чисто технологически игра пока выглядит не слишком убедительно, однако сама идея может только вдохновлять. С другой стороны, во время яростного абордажа будет не до графики, правда?



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Вторая часть вполне успешного тактического шутера не заставила себя долго ждать. Действие ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*** перенеслось на границу США с Мексикой, и полные драматизма сражения на этот раз будут проходить в соответствующем песчано-пустынном антураже. Разработчики обещают массу технологических новаций, и, судя по тому, что они демонстрируют сейчас, у нас нет оснований им не верить. А вот как изменится игровой процесс, сказать трудно. Будем надеяться, студия ***GRIN*** найдет в себе силы создать достойный сиквел.



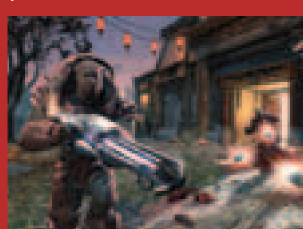
Crysis

Судя по всему, ***Crysis*** окажется не только ярким представителем жанра FPS, но и эффектной демонстрацией возможностей графической библиотеки Direct X10. Великолепные пейзажи, невероятные спецэффекты и самая реалистичная физика на данный момент – если разработчики сдержат все свои обещания, нас должен ждать настоящий шедевр. Единственное, от чего появляются не самые радужные мысли, это вопрос настольного железа, рекомендуемого для игры. Сколько придется выложить за то, чтобы в полной мере насладиться всеми красотами тропического острова, можно только догадываться. Нужно срочно требовать прибавки к зарплате.



Unreal Tournament III

Фирменный техногенный дизайн, бешеная динамичность и фантастические технологии – именно таким должен оказаться в результате ***Unreal Tournament III***. Сами разработчики называют игру самостоятельным проектом, и косвенным доказательством того служит само ее название. Быть может, после весьма и весьма спорной второй части легендарного шутера мы снова получим ту самую игру, ради которой когда-то засиживались перед монитором ночами. Есть все шансы верить разработчикам – судя по скриншотам, нас ждет что-то действительно Unreal . Если кто-то думает иначе, пусть обратит внимание на тщательность проработки моделей.



Battlefield 2142: Northern Strike

На данный момент кажется, что дополнение ***Battlefield 2142: Northern Strike*** полностью ответит ожиданиям поклонников игры. Игроков ждут три новых игровых локации. В будущее будут перенесены знаменитая битва за Ремагенский мост, сражение за гавань Альпайн Тайтан и кровопролитные уличные бои за освобождение Лейпцига. Помимо этого в игре появятся новые транспортные средства — тяжелый европейский IFV Goliath и легкий паназиатский IFV Hachimoto. Также разработчики обещают новые режимы для коллективной игры, а также массу дополнений, наград и бонусов. А нам когда-то казалось, что у игры и так все есть.

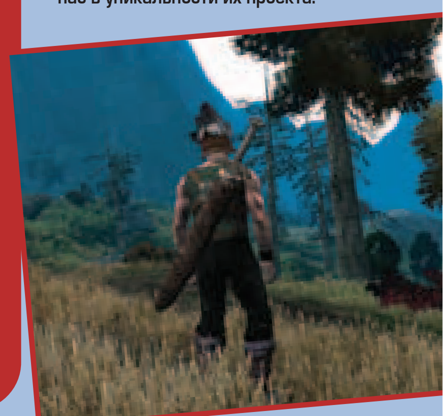




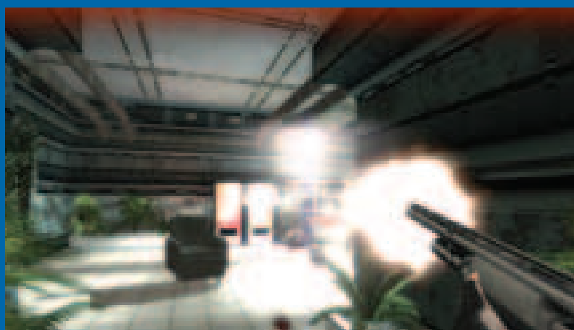
ИНТЕРВЬЮ

Марк Рейн, вице-президент компании **Epic Games**, поделился любопытной информацией об ***Unreal Tournament III***. В частности, он рассказал, какие меры предпринимаются, чтобы оптимизировать проект для игры на компьютерах средней мощности и подтвердил, что UTIII не будет требовать обязательного наличия ***Windows Vista***, а для ее запуска будет достаточно обычной Windows XP. При этом Марк Рейн отказался говорить о том, в каком порядке выйдут версии игры под разные платформы, заявив, что сейчас слишком рано обсуждать подобную информацию.

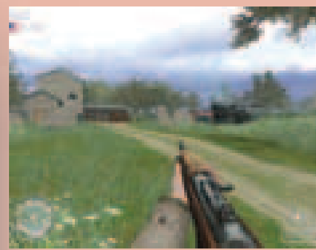
Разработчики ***Age of Conan*** продемонстрировали широкой общественности внутренние материалы, которые послужили основой для создания уникального дизайна игры, и поведали небезынтересные факты о геймплее. Вы сможете услышать интересные подробности о насыщенных сражениях и магической системе Age of Conan, а также услышать комментарии разработчиков, убеждающих нас в уникальности их проекта.



Matto4 v1.0



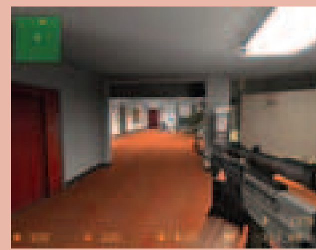
Модификации для ***Far Cry*** выходят редко, но метко. Особенно это касается модификаций для одиночного прохождения, которых, по статистике, для творения **Crytek** выходит значительно больше, чем сетевых. То, что мы предлагаем тебе в этот раз, резко выделяется на фоне остальных модификаций. Ни один из выходивших для ***Far Cry*** модов не способен сравниться с ***Matto4*** ни по качеству проработки, ни по интересности. По сути, это полноценный адд-он с собственной прекрасно проработанной сюжетной линией. На сей раз Джек вляпался по полной программе: в самом начале игры его почти убивают, лишь вмешательство вражеских хирургов предотвращает смерть главного героя. Он остается жив, но оказывается в самом центре вражеской базы. Впрочем, оказывается он тут не в одиночку: Джеку помогает весьма колоритная личность по имени Борис, обладатель сильного акцента, бороды и автомата AUG. Без нововведений ***Matto4 v1.0*** не обошлась: помимо уже упомянутого AUG появился мощный дробовик плюс еще пара новых стволов.



Call of Duty 2

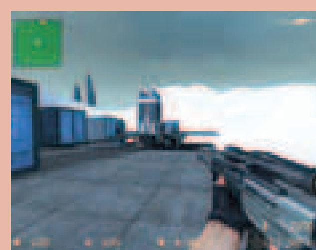
Как мы и предсказывали, поклонники ***Call of Duty 2*** после месяца довольно вялой активности в этот раз выложились по полной программе. Карт набралось более полутора десятков, и клановых локаций среди них почти нет. Любителям необычных уровней советуем взглянуть на карту mp_Disney Castle v1.0, превращающую Call of Duty 2 в подобие Диснейленда. Кроме того, советуем обратить внимание на mp_Eindhoven Final 1.0 и mp_D-Day 7.2 Final.





Counter-Strike: Source

Похоже, что празднование Нового года больше всего отразилось на коммьюнити ***Counter-Strike: Source***. Иначе и не объяснить, почему впервые за долгое время не набралось десяти карт. Больше того, за январь не вышло ни одной карты для режима Defuse! Поклонники режима Counter-Strike могут себя чувствовать спокойно – для них мы приготовили четыре работы, особо стоит отметить cs_Baltic Corner и cs_Dardaix.

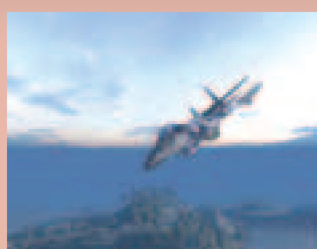




Age of Empires III

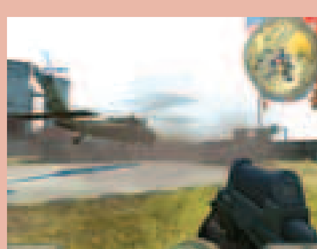
Празднование Нового года снизило активность поклонников ***Age of Empires III***, но совсем ненадолго. В этот раз набралось шесть карт, из них подавляющее большинство относится к режиму Skirmish. Тем же, кому больше нравятся специальные сценарии, советуем взглянуть на ***The Last Of The Mohicans: The Ambush***. Создатель этой интересной карты предлагает пройтись по местам из одноименной книги.



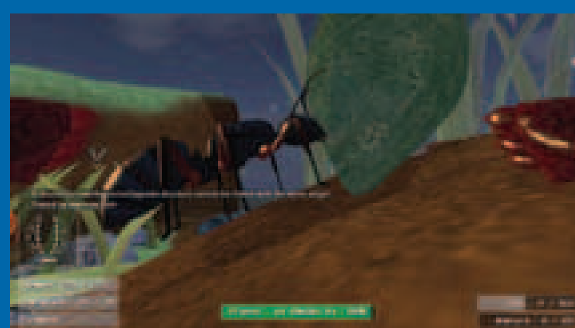


Battlefield 2

В этот раз мы выкладываем модификацию ***Mercenaries v9.5***, которая создана одним человеком, но при этом по качеству проработки она мало уступает вещам, сделанным большими командами. За время существования ***Mercenaries v9.5*** уже успела обзавестись кучей поклонников, которые делают для нее в том числе и карты. В ***Mercenaries v9.5*** вместо американцев действуют наемники. Отлично вооруженные.

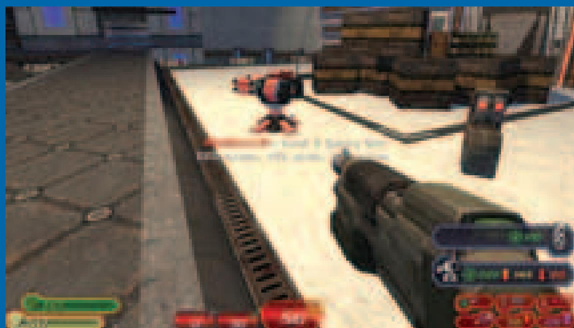


Insects Infestation v1.04



Уже в который раз поклонников ***Half-Life 2*** стараются удивить чем-нибудь необычным. Нет, аркады в этот раз не будет, как и стратегии в реальном времени, но эту модификацию очень сложно назвать ординарной. Дело в том, что противоборствующими сторонами в ***Insects Infestation*** являются не какие-нибудь инопланетяне или бравые морпехи, а муравьи и термиты. Чем-то этот мод похож на знаменитый ***Narural Selection***, но там хотя бы одна сторона была человекообразной. Надо сказать, что с биологией создатели мода знакомы неплохо, по крайней мере, главные фичи полностью срисованы с реальных муравьев и термитов. Муравейников нет, зато есть вполне логичная цепь развития от личинки до взрослого насекомого. В качестве ресурсов муравьи, как и положено, используют листву, которую сами и выращивают, термиты для тех же целей выращивают грибы. Набирая опыт, можно проапгрейдиться из простого солдата в более сильную особь, есть возможность выращивать специальные растения – вещь получилась на редкость интересной.

Quake 4 Fortress Alpha 0.0.1



Название ***Team Fortress*** неразрывно связано с историей серии ***Quake***. В свое время эта модификация была едва ли не популярнее, чем игра, на которой она базировалась. Затем был разрыв отношений между создателями ***Team Fortress*** и **id Software**, переход на движок ***Half-Life*** и бесплодные попытки сделать вторую часть. Но фанатская любовь была настолько сильной, что моды, созданные по образу и подобию ***Team Fortress***, создавались и для ***Quake II***, и для ***Quake III Arena***, и даже для серии ***Unreal Tournament***. ***Quake 4*** не стала в этом ряду исключением. Подтверждением этих слов является выход модификации ***Quake 4 Fortress Alpha 0.0.1***. В отличие от подавляющего большинства модостроителей создатели ***Quake 4 Fortress*** не стали заниматься самодеятельностью и скопировали старый добрый ***Team Fortress*** практически один в один. Карты, правда, пока у разработчиков не особо задались, но лиха беда начало, самое главное, что даже самая первая версия имеет серьезный потенциал. Стоит лишь пожелать разработчикам успехов.



F.E.A.R.

Активность коммьюнити вокруг этой игры почти успокоилась. Тем не менее кое-что для ***F.E.A.R.*** все же выходит, в этот раз мы предлагаем модификацию ***MojoMod v1***. Предназначен этот мод для наиболее кровожадных игроков: меткое попадание в голову может снести ее с плеч, да и выстрел из дробовика в упор не сулит врагу ничего хорошего. Также слегка изменен режим Slo-mo и боезапас некоторых видов оружия.





Far Cry

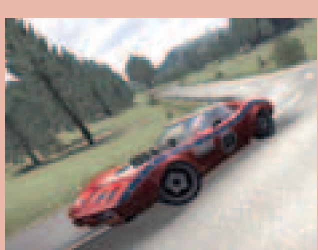
Одним только ***Matto4 v1.0*** подборка по ***Far Cry*** не ограничилась. Ищи на диске отличную карту ***Farmer Jack***. По ее сюжету Джек после описанных в игре событий подался в фермеры, но спустя пять лет ему снова придется взять в руки оружие и отбиваться от наемников. Также в подборку попали две сетевые карты. mp_Domini29 выглядит вполне традиционно, а mp_Darkness v1.0 заметно отличается от дизайна Far Cry.





Crashday

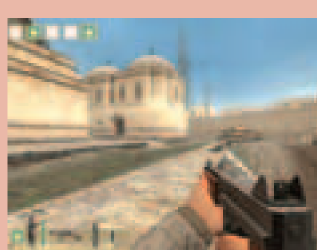
В нынешней подборке лишь одна машина не является спорткаром. Это Land Rover Freelander, который не отличается высокой скоростью, зато отлично подходит для езды по бездорожью. Если же ты хочешь проехать по грунтовым дорогам с ветерком, советуем тебе обратить внимание на Ford Fiesta Rally Sport. Также в подборку попали такие машины, как Chevrolet Corvette Stingray beta и Ferrari F355 Berlinetta.





Day of Defeat: Source

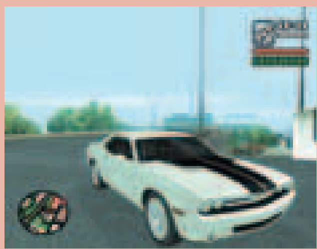
В отличие от картостроителей, работающих над ***Counter-Strike: Source***, любители ***Day of Defeat: Source*** не сбавляли оборотов. Более того, карт стало больше – их набралось с десяток. Две из них, dod_Aztec b2 и dod_Dust SLDL, являются римейками работ для Counter-Strike: Source. Самой необычной стала карта dod_Landmines 2000: игрокам придется пробираться по минным полям.



Tabletop Round-up mod 1.2



Какой самый страшный шутер? Думаешь, это ***Doom 3*** или ***F.E.A.R.***? А вот и нет, самый страшный FPS – это один из ранних шедевров компании ***Raven Software*** под названием ***Hexen: Beyond the Heretic***. Притом, что патронов вроде бы хватало, в этой игре невозможно было почувствовать себя спокойно. Мрачная музыка, темная палитра, вечные звуки каких-то работающих механизмов и смачно рыкающих где-то рядом чудовищ. Только тебе начинало казаться, что всех уже перебил, как вдруг сзади, или сбоку, или еще где открывалась дверь, и на тебя наваливалась могучая кучка уродцев. Кто-то бил сучковатой дубиной, кто-то плевался огнем, кто-то метал ледяные ежи, кто-то просто кусал... К сожалению, ***Hexen*** графически давно устарел. Но фанаты не дремлют: один добрый человек взял и сделал полностью новые текстуры для игры. Если ты установишь их на ***Doomsday Engine***, а потом запустишь сам ***Hexen*** – бессонная ночь зачистки подземелий и отгадывания сложных головоломок тебе гарантирована.



GTA: San Andreas

Фанаты игры с завидным постоянством вываливают все новые и новые порции машин к любимой игре. Автомобилей в этот раз, как обычно, набралось четыре десятка. Любители классических машин сбавили обороты: можно отметить разве что 1967 Shelby Mustang G.T.500 и 1972 DeTomaso Pantera. Как и в прошлый раз, в подборке попадаются конверсии из ***Need for Speed Carbon***, такие как 2006 Dodge Charger SRT8.





Half-Life 2

Для ***Half-Life 2*** у нас есть, помимо ***Insects Infestation v1.04***, еще много интересного. Безусловно, лучшей картой месяца стала работа ***Experimental Fuel***. Гордону предстоит стать пилотом ракеты-носителя, работающей на необычном топливе – диетической коле, в которую добавляют “Mentos”. Также в подборке имеется семь сетевых карт, наибольший интерес представляют такие работы, как dm_Defenstrate и dm_Castigate beta2.





Microsoft Flight Simulator X

Для десятой части ***Flight Simulator*** потихоньку начинают появляться по-настоящему новые модели летательных аппаратов. Впрочем, конверсии из ***MSFS 2004*** все еще составляют большинство работ. Классические самолеты в этот раз снова представлены, особенно отличились такие машины, как Boeing 307 Stratoliner и Short S.45 Solent. Наконец-то появился и первый вертолет, им стал CH-47D Chinook.

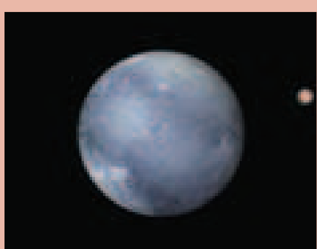




Operation Flashpoint: Resistance

Модов в этот раз нет, но это не значит, что для ***Operation Flashpoint: Resistance*** нет ничего интересного. Для начала советуем тебе взглянуть на подборку прекрасно проработанных машин семейства УАЗ-469. Также имеется патрульная машина, которая используется американскими военными в пустыне, плюс Ed-209, робот из фильма Robocop. Авиация в этот раз представлена самолетом F/A-18E Super Hornet.





Orbiter

Раздел ***Orbiter*** в этот раз отличается разнообразием: в подборке есть не только летательные аппараты, но и новые сценарии. Наибольший интерес представляет собой переработка поверхности Плутона и его спутника Харона. Кто долетит, оценит обновку по достоинству. Фантазий на тему космических аппаратов в этот раз мало, в основном преобладают серьезные работы вроде ***NASA Direct SDLV v0.1*** и ***Venera-D***.

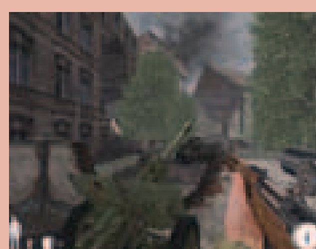




Racer

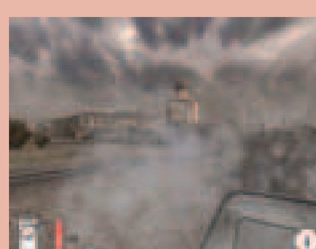
Не прошло и месяца, как на свет появилась ***Racer 0.5.3 beta 4.0***, очередная версия лучшего бесплатного автосимулятора. Особых изменений замечено не было, но обновить игру все же стоит. В подборке нашлось место новым машинам, их набралось восемь штук. Большинство представляют собой спорткары, но есть и пара спокойных аппаратов – 1988 Ford Econoline E150 Beta и 1999 Peugeot 605.

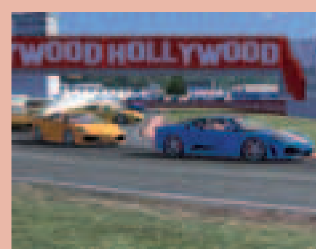




Red Orchestra: Ostfront 1941-45

Одной из фишек ***Red Orchestra: Ostfront 1941-45*** является бронетехника. В прошлый раз карт, где можно было рулить танками, практически не было, теперь же на недостаток техники грех жаловаться. Особенно это касается карты ro_BlackDayJuly, созданной по мотивам боев под деревней Прохоровка. Имеющихся здесь танков вполне хватит, чтобы разыграть настоящую Курскую Дугу.





rFactor

Поклонники Формулы-1 найдут в этот раз в разделе ***rFactor*** немало интересного. Помимо новых трасс их ждет огромная по меркам rFactor модификация ***Grand Prix 1979 v1.0***. В свое время этот мод создавался для ***F1 Challenge ‘99-’02***, и с тех пор он претерпел немало изменений в лучшую сторону. Благодаря Grand Prix 1979 v1.0 можно себе представить, какими были болиды того времени.





Sid Meier's Civilization 4

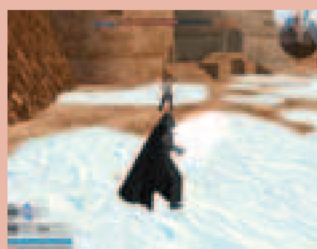
Фанаты игры сделали на этот раз не что иное, как римейк игры все того же Сида Мейера *Alpha Centauri*. Правда, колонизируем мы теперь не далекую планету, а нашу старушку Луну. Никаких заковырок с инопланетными формами жизни нет, а сам процесс колонизации мало чем отличается от оригинальной *Civilization IV*. Мод еще не завершен, однако научное древо и описания юнитов и построек новые.





Star Wars Battlefront 2

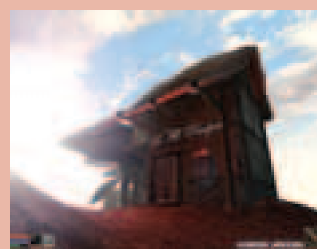
В этот раз тебя ждет карта Nelvaan – Village. На первый взгляд, сделана она несколько неуклюже и грубовато, приятных глазу интерьеров немного. Однако все это компенсируется неплохим геймплеем. Много свободного места для перестрелок и боев на световых ружьях, есть где засесть со снайперской винтовкой. Приятно, играя за Вейдера, притаиться в углу и душить пробегающих мимо повстанцев...





The Elder Scrolls III: Morrowind

Наиболее преданные поклонники *Morrowind* продолжают выпускать плагины к любимой игре. Их выходит не так много, как к *Oblivion*, но и о смерти игры говорить еще рано. Традиционно для *Morrowind* значительная часть работ добавляет дома, особо стоит отметить *Vivec Nerevarine Palace v2.0*. Тем, кто хочет приодеться, советуем взглянуть на *The Crimson Wire 1.0*, правда, большая часть одежды женская.





The Elder Scrolls IV: Oblivion

Кому-то слава *Garry's Mod* явно не дает покоя. Аналог этого знаменитого мода для *Half-Life 2* появился в версии для *Oblivion*. Называется он *Actors In Charge 0.8*, благодаря ему появляется возможность управлять анимацией любых персонажей, для чего добавляется специальное заклинание. Также тебя ждет два десятка плагинов, особо стоит отметить Natural History Museum 1.1c и Adonnay's Elven Weaponry 3.52.

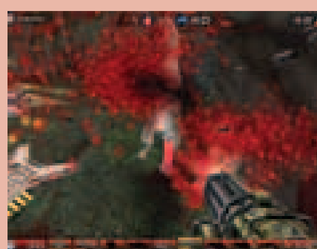




The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Нельзя сказать, что ко второй части *The Battle for Middle-Earth* выходит безумное число дополнений, но на пятерку карт можно смело рассчитывать. В двух случаях из пяти игроку навязывают игру за темные силы: на *Defend the White walls* предстоит порубать в капусту Гендальфа, а на *Battle for Lorien v2* необходимо устроить хорошую порку эльфам.





Unreal Tournament 2004

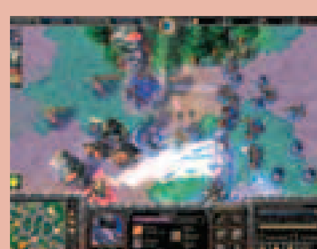
В отличие от прошлого месяца, когда для *UT 2004* практически ничего не выходило, на сей раз у нас есть кое-что интересное. Особо стоит отметить мод *Jurassic Rage: Evolution II*. Игроку в этом моде предстоит отстреливать многочисленных велосирапторов, мелких, но быстрых и зубастых ящеров. В *Jurassic Rage: Evolution II* имеются два режима игры: охота на динозавров и отстрел наседающих велосирапторов.





Warcraft III: The Frozen Throne

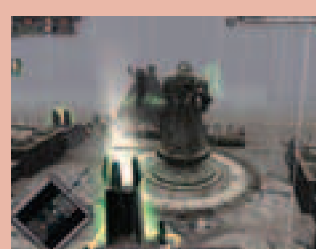
Как и в прошлый раз, кампаний для *Warcraft III The Frozen Throne* нет, зато есть много карт. Две карты, DoTA Allstars v6.39 и Battle Tanks MG v9.1, представляют собой не прекращающуюся ни на секунду мясорубку между двумя сторонами; заканчивается битва после полного истребления врага. Нечто похожее наблюдается на American Risk v2.1, но там идет не просто уничтожение, а битва за контроль над городами.





Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

Dark Crusade засела в головах фанатов всерьез и надолго. Про *Dawn of War* и *Winter Assault* почти и не вспоминают, модным в этом месяце стало клепание карт для *Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade*. В отличие от прошлого раза в подборке есть не только карты, но и их наборы. Особо стоит отметить работу под названием *Tau Trilogy Map Pack*..



БАЗА DVD



Даже если ты аккуратно складываешь DVD **«РС ИГР»** по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.
А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

ПАТЧИ



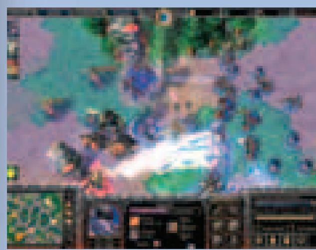


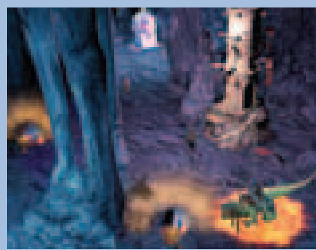
Warcraft III: The Frozen Throne v1.21a

Свежий патч не коснулся баланса игры, а лишь внес небольшие изменения. Появилась команда для измерения fps, две новые карты – «Тайная долина» и «Бомбардировочная авиация», а из некоторых нейтральных монстров больше не выпадет «Щит молний» и другие артефакты с зарядами: вместо них появились предметы второго уровня. Тоже неплохо.

Heroes of Might and Magic V v1.4 – v1.41

Новая версия обновления корректирует работу сетевой игры и исправляет ошибки в системе статистики из-за последних изменений в многопользовательском режиме. Воспользоваться данным патчем рекомендуется всем владельцам лицензионной версии, играющим по сети через сервер **Ubi.com**. Обещается, что с ним игра побежит еще глаже.





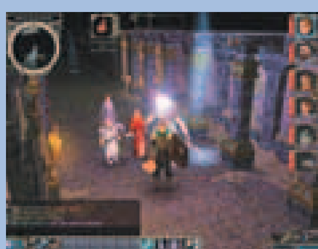




ПУТЕВОДИТЕЛЬ

После закрытия журнала **«Путеводитель»** (его, если ты не в курсе, выпускала наша компания), в **«РС ИГРАХ»** появилась своя рубрика прохождений, однако и она спустя год была упразднена. В последнее время все материалы гайдового характера публиковались в довольно скромной рубрике на диске... Тем не менее многие читатели продолжают интересоваться статьями, в которых «от и до» разбираются самые разные аспекты новых игр. Ну а если есть спрос – будет и предложение! Начиная со следующего номера мы расширяем и улучшаем «Путеводитель». Объем материалов возрастет. Кроме того, для чтения текста сделана удобная оболочка.
Как и прежде, мы готовы сотрудничать с новыми авторами. Если ты хочешь, а главное, можешь писать прохождения и руководства для игр – присылай свое резюме на адрес teodorovich@gameland.ru, ни одна кандидатура не останется без внимания!





КИБЕРСПОРТ



Под конец зимы прошло немало турниров разного уровня, но одним из самых интересных был финал четвертого сезона **Battle.net** по ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Главными претендентами на победу были все приехавшие на чемпионат корейцы и голландец **Grubby**. Последний, увы, возложенных на него надежд не оправдал и сумел вскарабкаться лишь на третье место итоговой таблицы, в то время как корейцы справились со своей задачей на все сто, оккупировав первые два призовых места состязаний. Как им это удалось – смотри среди подборки лучших демок этого месяца. Любителям ***Counter-Strike*** рекомендуем посмотреть финальные матчи **Arbalet Cup**, где **Virtus.pro** встречаются с казахскими фаворитами из **k23** – такое зрелище пропустить никак нельзя! Также не забудь заглянуть в раздел «Кибермувик» – там тебя уже ждет лучший фильм с фрагами из ***Quake 4*** – #Quake4All – The Movie. Обязательно досмотри это творение до конца – тебя ждет забавный сюрприз!

СОФТ

SHAREWARE/FREEWARE

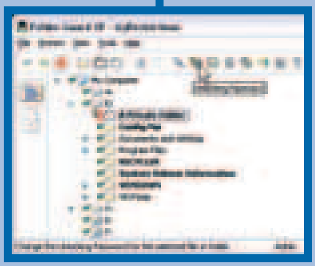
Oront Burning Kit 1.4

Программа предназначена для записи, копирования и форматирования CD/DVD. Обладает приятным интуитивным интерфейсом, позволяет записывать диски с данными, музыкой, видео, а также легко создает ISO-образы. ***Oront Burning Kit*** не требовательна к ресурсам, занимает немного места и удобна в работе с дисками.



Folder Guard Pro 7.9

Folder Guard Pro позволяет защитить информацию на компьютере и ограничить доступ к некоторым элементам операционной системы. Можно установить пароль на определенные папки и документы, запретить скачивание конкретных типов файлов из глобальной сети, а также ограничить доступ к программам и настройкам.



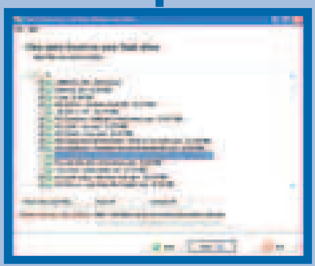
Nullsoft Scriptable Install System 2.23

Новая версия отличной программы для создания собственных инсталляционных файлов. Например, после форматирования жесткого диска приходится устанавливать большое количество софта, так почему его не поместить в один exe-файл? Никаких ограничений на количество файлов, возможность проверки архива и т.д.



Flash Recovery Toolbox 1.0.1.14

Стерлись любимые фотографии на карте цифрового фотоаппарата или с флэшки пропала важная информации? ***Flash Recovery ToolBox*** поможет решить эту проблему. Восстановление удаленных данных производится с любого сменного носителя в файловой системе FAT; спасти можно фотографии, картинки, аудиозаписи.

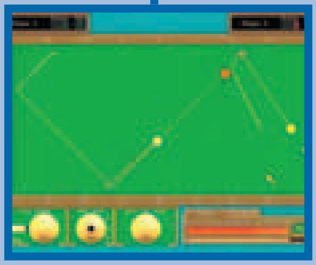


XoftSpySE Anti-Spyware 4.29.221

Многофункциональная программа поможет обнаружить и беспрепятственно удалить шпионские утилиты и рекламные модули, которых в базе огромное количество. Пользователю надо лишь указать область сканирования: от жестких дисков и памяти до системного реестра. О найденных троянах предоставляется подробный отчет.



Biliardo 2.2



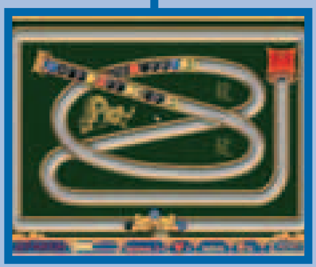
Отличный бильярд, который включает в себя несколько разновидностей игры. От других проектов подобного толка ***Biliardo 2.2*** отличается реалистичным моделированием физики, можно настраивать множество элементов, например температуру стола, которая влияет на движение шаров. Несколько уровней сложности, режим обучения, качественный звук.

Bugix Adventures



Динамичная игра с трехмерной графикой и увлекательным геймплеем. Управляя вертолетом, в арсенале которого есть различные ускорители, магнитные поля, пушки и ракетные установки, необходимо очистить небольшую платформу от инопланетных жуков. Разнообразные уровни и красивые модели монстров, которых в игре предостаточно.

Dragon



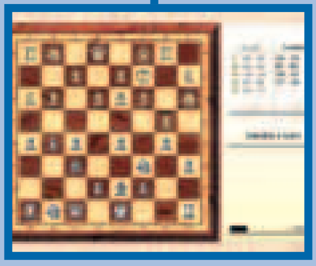
В этой игре по специальным трубам к выходу движется дракон, состоящий из цепочки разноцветных шариков. Цель – не дать древнему монстру добраться до ворот. Необходимо стрелять в него цветными ядрами, чтобы любая часть дракона после хода состояла из трех одинаковых шаров, после чего они исчезнут. Просто и очень эффектно.

Рики и Мики спешат на помощь



Оригинальный римейк старого ***Bomberman***`а – на сей раз герою игры необходимо собрать все драгоценности на уровне. Сделать это не так просто: на карте расставлены различные ящики, а по лабиринтам бродят мумии, привидения и даже роботы. Миссии отлично сконструированы, имеются бонусы, несколько уровней сложности.

Carl's Classics



Огромный геймерский набор, состоящий из 14 игр, среди которых шахматы и шашки, нарды, реверси, головоломки и прочее. Оппонентом во всех играх выступает веселый мультяшка, который может работать на разных уровнях сложности. Кроме него играть можно с друзьями за одним компьютером или по локальной сети. Удобный интерфейс.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка ***Rome: Total War – Barbarian Invasion***, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

- Самые ожидаемые игры 2007 года
- Икона – Дальнобойщики 3
- Спец – история серии Need For Speed

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- Сталкер
- Pirates of the Burning Sea
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
- Crysis
- Unreal Tournament III
- Battlefield 2142: Northern Strike

РЕЦЕНЗИИ:

- Armed Assault
- Ex Machina: Meridian 113
- 1701 A.D.
- Восхождение на трон
- Europa Universalis III
- Блицкриг II: Освобождение
- Resident Evil 4
- World of Warcraft

ИНТЕРВЬЮ И ПЕРЕВОДЫ:

- Unreal Tournament III
- Age of Conan

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Age of Chivalry (3 Видео)
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Attack On Pearl Harbor
- Battlefield 2142: Northern Strike
- Battlestations: Midway
- CES 07 – Age of Conan: Hyborian Adventures
- CES 07 Crysis (3 Видео)
- CES 07 – Halo 2 (Vista) (3 Видео)
- CES 07 – Hellgate: London (4 Видео)
- CES 07 World in Conflict
- City Life: World Edition (2 Видео)
- Clusterball 2
- Crysis (2 Видео)
- Culpa Innata: The World Union
- Darkfall
- DEFCON
- Dragonblade: Cursed Lands Treasure
- Dungeon Runners
- Evochron Alliance 2.0
- Galactic Command (2 Видео)
- Gods & Heroes: Rome Rising (2 Видео)
- GoldenEye: Source
- H-Craft Championship
- Left 4 Dead
- Loki (3 Видео)
- Made Man (2 Видео)
- Monato Esprit
- Monster Madness (2 Видео)
- Pieces of Eight
- Runaway: The Dream of the Turtle
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Sam & Max – Season 1 Episode #3: The Mole, the Mob and the Meatball
- Savage 2: A Tortured Soul
- Sid Meiers Railroads!
- Silent Hunter 4
- Star Trek: Legacy (2 Видео)
- Stoked Rider. Экстремальный сноубординг.
- Stranglehold
- Supreme Commander
- Switchfire
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (2 Видео)
- The Shield (2 Видео)
- The Sims: Life Stories
- Tom Clancy`s Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (5 Видео)
- Trackmania United
- Two Worlds
- UEFA Champions League 2006-2007 (2 Видео)
- Vanguard: Saga of Heroes (2 Видео)
- War Front: Turning Point
- Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 (3 Видео)
- World of Warcraft: The Burning Crusade (2 Видео)
- Ys Origin

ДЕМО-ВЕРСИИ:

- Infernal
- Офицеры
- Silverfall
- Sudden Strike 3: Arms for Victory
- Supreme Commander
- UFO: Afterlight
- War Front: Turning Point

МОДИФИКАЦИИ

- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Aliens vs. Predator 2
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer Generals: Zero Hour
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX
- Doom 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Flight Simulator X
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Hexen: Beyond Heretic
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Sid Meier's Civilization 4
- Singles 2: Triple Trouble
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Titan Quest
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

ДРАЙВЕРЫ:

- Catalyst 7.1 is Windows Vista 32-bit
- Catalyst 7.1 is Windows Vista 64-bit
- DirectX 9.0c (Февраль 2007)
- ForceWare Vista 100.59 (32-bit)
- ForceWare Vista 100.59 (64-bit)
- nForce 590 SLI AMD Vista 32-Bit
- nForce 590 SLI Intel Vista 32-Bit
- VIA Hyperion Pro 5.11A

ПАТЧИ:

- Civilization IV: Warlords v2.08 RU
- Doom 3 v1.3.1 EN
- Frater v1.1 – v1.4 EU RU
- Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate 2.1 RU
- Heroes of Might and Magic V v1.4 – v1.41 RU
- Роман Трахтенберг: В поисках идеального анекдота v1.1 RU
- Stronghold Legends v1.2 EN
- The Sims 2: Pets v1.6.0.273
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas v1.04
- Victoria: Revolutions v2.01 RU
- Волкодав: Последний из рода Серых Псов v1.0.0.3 RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.20e – v1.21a ENG
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.20e – v1.21a RU
- World of Warcraft v2.0.5 – v2.0.6 UK
- World of Warcraft v2.0.5 – v2.0.6 US AU

DVD

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 7.0
- CheMax Rus 5.8
- ArtMoney SE 7.21
- Cheat 'O Matic 0.99a
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- + 20 Трейнеров

Редакторы игр:
- Ex Machina SDK
- DOOM 3 SDK v1.3.1

Shareware:
- Bejeweled 2
- Biliardo 2.2
- Bricks of Egypt
- BrixFormer
- Bubblefish Bob
- Bugatron
- Bugix Adventures
- Cactus Bruce & the Corporate Monkeys
- Carl's Classics
- Diner Dash
- Fish Tycoon
- Mad Cars 1.06
- Mahjong Match
- Puzzle Game Mystery Case Files Huntsville
- Star Defender 2

СОФТ:

СВЕЖИЙ СОФТ:
- Arovax Shield 2.1.82 Beta
- Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.8.1
- RemoveIT Pro XT SE 15.12.2006
- XoftSpySE Anti-Spyware 4.29.221
- 1 DVD Ripper 5.21
- DVD2One 2.1.1
- File Salvage 2.0
- Konventer Nero v ISO 1.0
- Oront Burning Kit 1.4
- UltraISO Premium 8.6.1.1985
- ArtIcons Pro 5.14
- Picasa 2.6.0 build 35.97
- Avant Browser 11.0 Build 39
- BearShare 6.0.0.0
- CommFort 3.00
- CyberGuard 1.0
- FileZilla 3.0.0 Beta 4
- FTP Now 2.6.57
- Links Organizer 2.1
- Mail Commander 8.38
- Offline Explorer Enterprise 4.5
- Serv-U 6.4.0.1
- Active Keyboard 3.1
- DirectShow Filter Manager 0.5
- Folder Guard Pro 7.9
- Hide Folders XP 2.7
- Hot Keyboard Pro 3.0
- MOBILedit! 2.2.0.2
- PC Wizard 2006 1.713
- RQ Search and Replace 1.71
- Skype 3.0.0.209
- TaskInfo 7.0.8.216
- WinOrganizer 4.0 build 1033
- GXTranscoder 3.20.43.3641
- Plato DVD Ripper 5.57
- Video Caster 3.43
- WinDVD Platinum 8.0.6.104
- Zoom Player Standart 5.00 RC3
- Digital Video Repair 1.01
- DocumentsRescue Pro 4.4
- File Backup Watcher Pro 2.8.1
- Undelete Plus 2.54
- CleanCenter 1.44.5.1
- Defrag Pro 8.6.2294
- Registry Trash Keys Finder 3.7.3
- Super Utilities Pro 6.8
- System Mechanic Pro 7.13
- TweakVI Free 1.0 build 1046
- WinHex 13.6 SR 4
- WireKeys 3.6

СОФТ-СТАНДАРТ:
- ATV Flash Player 1.3
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.3.02050
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006 5.01.02
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.44 alpha 1
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.62
- WinZip 11.0.7313
- Internet Explorer 7.0 RU Final
- Mozilla Firefox 2.0 Final
- Opera 9.10 International
- CloneDVD 4.0.12.516
- Nero Burning Rom 7.5.9.0
- UltraISO Premium 8.6.1.1985
- Virtual CD 8.0.0.6
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 8.0.0
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.62a
- ICE Book Reader Pro 8.7.2
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.65
- XP Codec Pack 2.0.6
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.2.3.1061
- ReGet Deluxe 4.3.280 Beta
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.13.01
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.9 Rus
- The Bat! Pro 3.95.08
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 4.1.0
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ Lite 4.14 build 1839 Russian
- Miranda IM 0.7 Alpha 13
- mIRC 6.21
- QIP Build 8000
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.56 Final
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- TranslateIt! 4.5
- DivX Player 6.4.1 Beta
- QuickTime 7.1.3
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN:
- 1408
- Бой с тенью II: Реванш
- Призрачный гонщик (Ghost Rider)
- Ганнибал: восхождение (Hannibal Rising)
- Параграф 78
- Postal
- Sunshine

РЕТРО:
- Commandos: Behind Enemy Lines Демо-версия
- Арт

VOD:
- MYM vs 4K

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: ***Call of Duty*** (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), ***Ground Control II: Operation Exodus*** (русский патч отсутствует), ***Rome: Total War*** (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), ***World Racing*** (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же ***Operation Flashpoint*** и ***Battlefield 1942*** переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться ***Panda Antivirus***?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодеки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не целиком заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8.500.000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайт.

КОНКУРС

ЭКСКУРСИЯ ПО СТУДИЯМ

Отборочный этап конкурса завершился. Список из **10 победителей** отборочного этапа будет опубликован в **№4'2007**. Не пропусти! Возможно, в нем ты найдешь и свою фамилию. Напоминаем, что победители отборочного этапа отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. В увлекательной интеллектуальной викторине определится победитель конкурса. Он получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts!**



Не пропусти!
Список из 10 победителей отборочного этапа будет опубликован в **№4'2007**

Другим участникам финальной игры
достанутся ценные призы:
- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

ЭТО СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ БЫВАЕТ РАЗ В ЖИЗНИ!

* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ





ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Когда и где пройдет суперфинал конкурса?
Суперфинал конкурса пройдет в Москве в апреле. Более точная информация о времени и месте проведения суперфинала будет опубликована в одном из следующих номеров.

Если наберется больше 10 человек, которые правильно ответили на все вопросы, как вы будете выбирать участников суперфинала?
В этом случае участники суперфинала будут определены случайным образом.

Призы получат только 10 финалистов или все, кто ответил на вопросы правильно?
Призы будут разыграны только между участниками суперфинала.

Когда будут опубликованы правильные ответы на вопросы отборочного этапа?
Правильные ответы будут опубликованы в №4'2007. Купив журнал, ты сможешь посчитать количество набранных баллов.

Будете ли вы рассказывать о поездке по студиям EA?
Обязательно! Вместе с победителем конкурса в тур по студиям EA отправится наш корреспондент. Он будет вести подробный репортаж.

Если я попаду в число 10 финалистов, нужно ли мне будет платить за переезд и проживание в Москве?
Все расходы по переезду и проживанию участников суперфинала оплачивают организаторы конкурса.



Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

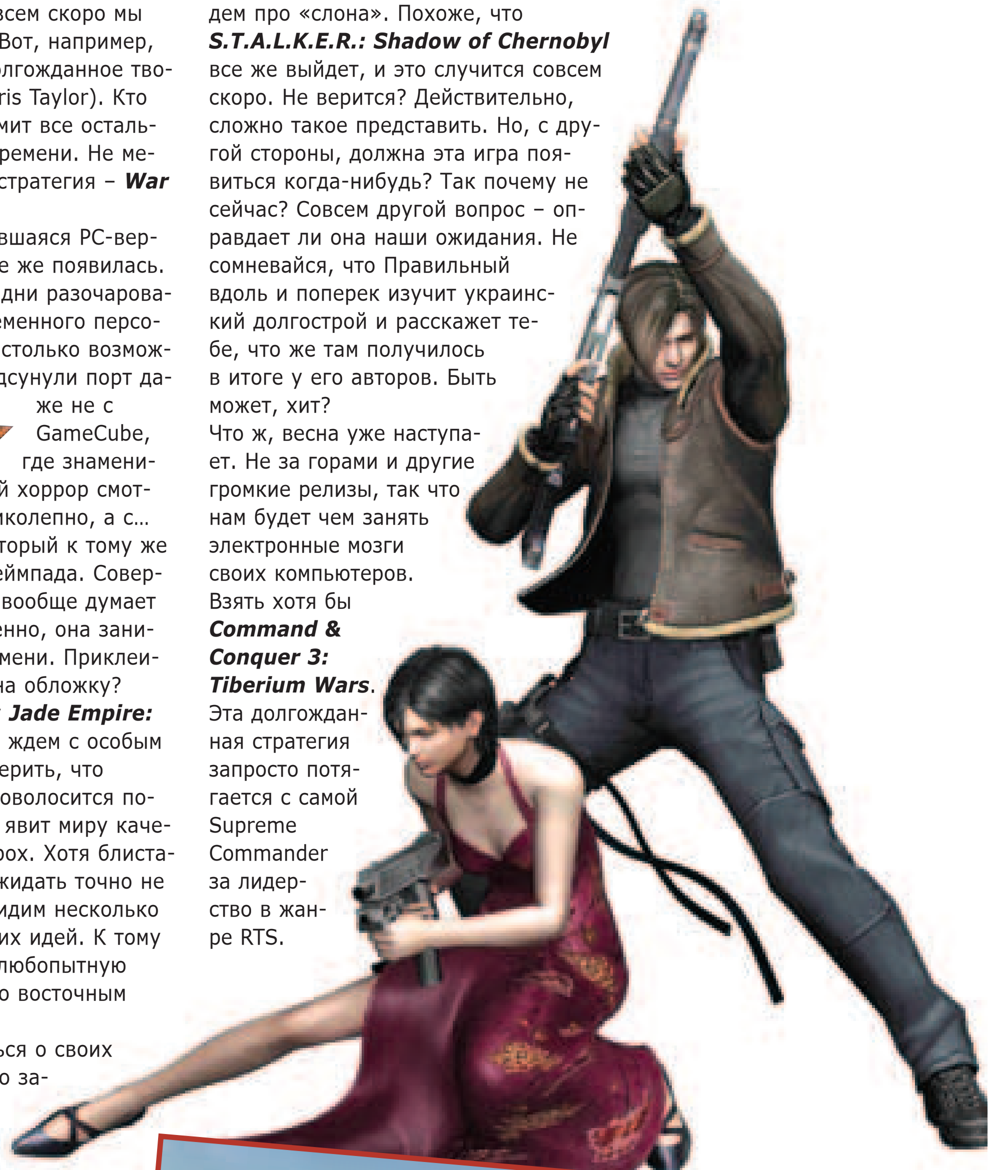


Игровая индустрия потихоньку пробуждается от зимней спячки. Столько долгожданных хитов наконец-то отправили в печать, и уже совсем скоро мы заполучим заветные диски. Вот, например, ***Supreme Commander*** – долгожданное творение **Криса Тейлора** (Chris Taylor). Кто знает, быть может, оно затмит все остальные стратегии в реальном времени. Не менее любопытная и красивая стратегия – ***War Front: Turning Point***.

Столько раз откладывавшаяся PC-версия ***Resident Evil 4*** все же появилась. И, похоже, сулит нам одни разочарования. Шутка ли, у современного персонального компьютера столько возможностей, а нам подсунули порт даже не с GameCube, где знаменитый хоррор смотрелся великолепно, а с… Playstation 2. В который к тому же невозможно играть без геймпада. Совершенно непонятно, о чем вообще думает **Capcom** и чем, собственно, она занималась столько времени. Приклеивала лого “PC” на обложку?

Именно поэтому ***Jade Empire: Special Edition*** мы ждем с особым трепетом. Хочется верить, что **BioWare** не опростоволосится подобным образом, а явит миру качественный порт с Xbox. Хотя блистательной графики ожидать точно не стоит. Но зато мы увидим несколько необычных дизайнерских идей. К тому же авторы создали очень любопытную вселенную, где нашлось место восточным единоборствам.

Stardock не устает заботиться о своих поклонниках. Вот уже готово замечательное дополнение ***Galactic Civilizations 2: Dark Avatar*** к отличной пошаговой стратегии. И, кстати, не забудем про «слона». Похоже, что ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** все же выйдет, и это случится совсем скоро. Не верится? Действительно, сложно такое представить. Но, с другой стороны, должна эта игра появиться когда-нибудь? Так почему не сейчас? Совсем другой вопрос – оправдает ли она наши ожидания. Не сомневайся, что Правильный вдоль и поперек изучит украинский долгострой и расскажет тебе, что же там получилось в итоге у его авторов. Быть может, хит?



Что ж, весна уже наступает. Не за горами и другие громкие релизы, так что нам будет чем занять электронные мозги своих компьютеров. Взять хотя бы ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Эта долгожданная стратегия запросто потягается с самой Supreme Commander за лидерство в жанре RTS.





ДО ВСТРЕЧИ 28 МАРТА

PC ИГРЫ

www.pc-games.ru


W.E.L.L.
ONLINE
crane (Calvin, 16 лет)
Раса: арраун
Пол: отсутствует
Организация: наемные убийцы
Действие: покушение на мэра г. Лагранд во время его речи перед избирателями. Ликвидирован телохранителями мэра на месте преступления.
guardo (Аня, 21 год)
Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: охранная
Действие: защита мэра города от нападения наемного убийцы. Спас мэра ценой собственной жизни. После перерождения представлен к награде и премирован.
velis (Сергей, 31 год)
Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: мэрия
Действие: ранен при покушении. После покушения заключил контракт с другой охранной организацией и вдвое увеличил число телохранителей.
реклама
www.wellonline.com
© SIBILANT INTERACTIVE



PC ИГРЫ
МЕХАНОИДЫ
ГОНКИ
НА ВЫЖИВАНИЕ
1С
ФИРМА "1С"
SKYRIVER
STUDIOS


ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3
1С ФИРМА "1С"
PC ИГРЫ
SoftLab-Nsk

PC ИГРЫ

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3 • WOW: THE BURNING CRUSADE • MASS EFFECT • HALF-LIFE 2: EPISODE TWO • SACRED 2 • ЕВРОПА III

№ 3 (39) • МАРТ • 2007